L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°009 - FEBBRAIO 2008 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | ARCADE

Square Enix ama Nintendo

Game Pro vola a Tokio a scoprire una **lineup stellare**

I migliori del 2007

Halo 3, Super Mario Galaxy o Orange Box? Tre contendenti per un unico trono

Oltre Okami

Atsushi Inaba svela i progetti e le ambizioni di ciò che fu il team Clover

Il ritorno di Rez

Tetsuya Mizuguchi infonde nuova vita a Rez su Xbox 360

E ANCORA DUKE NUKEM FOREVER **GHOSTBUSTERS** GRAND THEFT AUTO IV **BURNOUT PARADISE** GEOMETRY WARS GALAXIES **BLACKSITE: AREA 51** BATTALION WARS 2 **TIME CRISIS 4** GHOST SQUAD **ALIENS VS PREDATOR: REQUIEM** FRONT MISSION DS **CONTRA 4** ORCS & ELVES **SOCOM: TACTICAL STRIKE** ENDLESS OCEAN

Gli ultimi barili di petrolio stanno per essere estratti dalla Terra. L'economia globale sta precipitando nel caos. Ancora una volta, il mondo è spezzato in due e le superpotenze si preparano alla guerra.

Una guerra per le risorse sempre più rare, una guerra per la sopravvivenza!

SCARICA LA DEMO ADESSO!
DISPONIBILE SU XBOX 360® MARKET PLACE.

PROVA L'INTENSITÀ DEL NUOVO SISTEMA DI COMBATTIMENTO

UNO SPARATUTTO OPEN WORLD MAI VISTO FINO AD ORA

UN'INCREDIBILE BATTAGLIA ONLINE CHE COINVOLGERÀ FINO A 32 GIOCATORI SU CONSOLE E 64 PER PC

16+
www.pegi.info

© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

Games for Windows

LA GUERRA DEL FUTURO INIZIA NEL PRESENTE!

CAMPAGNA MARKETING

TEASER

- **On line:** a Dicembre su Multiplayer
- **Stampa:** Gennaio sulle principali riviste specializzate
- **Milano:** evento a Gennaio per stampa, buyers e opinion leader delle community

LANCIO

- **On line:** campagna di lancio a Febbraio sui principali siti specializzati
- **Stampa:** Febbraio-Marzo sulle principali riviste con posizioni di rigore
- **Promozioni** nei punti vendita con materiale POS specifico

PREPARATI A VARCARE LA NUOVA FRONTIERA
DEGLI SPARATUTTO DA FEBBRAIO 2008!

FRONTLINES
FUEL OF WAR

WWW.FRONTLINES.COM

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

KAOS STUDIOS

THQ

XBOX 360 LIVE

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Ben ritrovati, amici. Il vecchio anno è passato e, se *Duke Nukem Forever* è tornato a farsi vedere, significa che tutto può succedere, quindi mi prendo la libertà di stilare una disordinata lista di propositi per l'Anno Videoludico 2008 (o Anno 1 D.M.G., *dopo Mario Galaxy*, se preferite). Ci sono propositi che realisticamente si avvereranno di certo, altri sospesi nel limbo, altri ancora, infine, confinati nel reame dei sogni irrealizzabili.

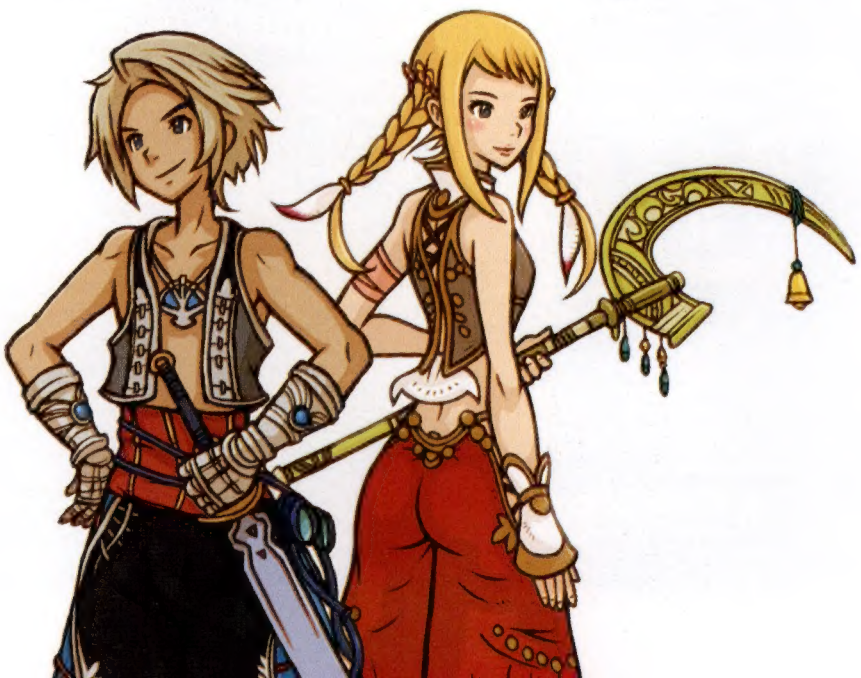
Vorrei che il Wii e la PS3 esprimessero entrambi il loro vero potenziale, innanzitutto, perché sono (quasi) certo che è dalla combinazione di queste due anime, in salsa Xbox Live, che scaturirà la Next Gen del futuro. Pare che Microsoft stia studiando un controller con sensori di movimento... be', non mi stupisce. Mi stupirebbe, semmai, scoprire che nella prossima generazione reggerà il paradigma del Dual Shock. Tempo di seppellire i pad a fianco del joystick? Possibile, e la cosa non mi addolora neanche un po'.

Vorrei la prepotente rinascita delle avventure e degli strategici a turni, e che questi due trend aiutassero la ripresa del PC gaming, assolutamente cruciale nella dimensione videoludica. È una questione di testa, anzi... di sedere. Davanti al PC, alla scrivania, nella tua stanza, sei un altro uomo. Non è il salotto col divano e la console, non è l'autobus dove friggi il tuo dannato DS. È la sala di crisi, il tempio del potere, la plancia di comando. Lì sei il Re dei Nani, Churchill e Dio. E scusate se è poco.

Vorrei che le sceneggiature e i soggetti dei videogiochi si allineassero al valore di produzione dei titoli stessi, altrimenti saremo condannati a vivere in enormi castelli di carte che crolleranno sempre sotto il peso della nostra intelligenza. E non sto affatto suggerendo che sia alta, badate bene.

Vorrei che *Street Fighter IV* desse di nuovo un senso ai picchiaduro, o che morissero davvero. Solo così, infatti, potranno un giorno rinascere. Vorrei per lo stesso motivo che i platform finissero di compiere la loro parabola, per avere, un domani, *Sonic the Hedgehog e l'Ordine della Fenice*, nel nome del Mario, del Luigi e del Santo Miyamoto.

Vorrei, infine, che il 2008 ci portasse *Shenmue 3*, un nuovo *Gabriel Knight* di Jane Jensen e un nuovo *Monkey Island* di Ron Gilbert. Follia? Ma no, se *Duke Nukem Forever* esce davvero, significa che può succedere di tutto. E chiedere meno di *tutto*, a quel punto, sarebbe un imperdonabile errore.



GAME PRO

N°9 - FEBBRAIO 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Guglielmo De Gregori, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Eliana Bentivegna, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Marco Benoit Carbone, Akiko Kawashima, Flavia Ceccarelli (disegni), Mario Morandi, Roberto Bertoni, Fabio Davide, Gianluca Masina, Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea Editori SpA
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gmpro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT
SPREA Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Editori SpA e/o al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso

CONTENUTI

FEBBRAIO

Questo mese

2D O NON 2D? 042
Incontriamo Capcom per parlare di *Street Fighter IV*. Il nuovo sfidante sarà degno dei suoi leggendari progenitori?

FINO ALLA FINE DEL MONDO 050
Game Pro viaggia a Tokyo, recandosi alla sede di Square Enix, per scoprire la lineup Wii e DS della casa giapponese

I MIGLIORI DEL 2007 060
Il software, l'hardware e i risultati (più varie altre cose) più notevoli degli ultimi 12 mesi di videogiochi

QUEL TOCCO DI REZ 068
Tetsuya Mizuguchi sta aggiornando *Rez* con un remix in widescreen e HD. Questa sarà la versione definitiva

I SEMI DEL CAMBIAMENTO 078
Da Capcom a Clover a PlatinumGames, il producer di *Okami* e *Viewtiful Joe* Atsushi Inaba ci racconta il suo viaggio

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

080 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 **Time Extend**
Stubbs the Zombie

110 **The Making of...**
OutRun 2

114 **Studio Profile**
Transmission Games

115 **Dev Corner**
L'aula occupata dagli sviluppatori di giochi

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

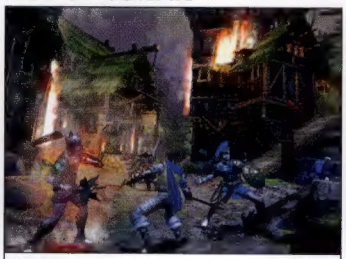
CONTINUA

Hype

BURNOUT PARADISE

360, PS3 028

AGE OF CONAN



360, PC 030

GHOSTBUSTERS

360, DS, PC, PS2, PS3, Wii 032

FERRARI CHALLENGE

DS, PS3, PSP, Wii 033

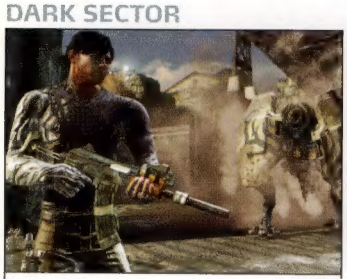
FINAL FANTAFY TACTICS A2

DS 033

DARK MESSIAH: ELEMENTS

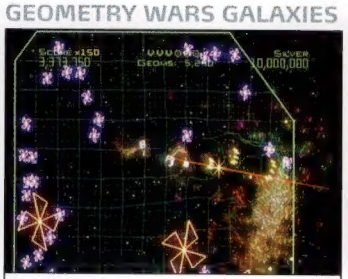
360 034

DARK SECTOR



360, PS3 034

GEOMETRY WARS GALAXIES



DS, Wii 035

PAIN

PS3 036

PANZER TACTICS DS

DS 036

FRAGILE

Wii 037

NAMCO CARNIVAL

Wii 037

GRAND THEFT AUTO IV

360, PS3 038

WARHAMMER: BATTLE MARCH

360, PC 040

TALES OF SYMPHONIA: KNIGHT OF RATATOSK
TALES OF INNOCENCE

Wii, DS 041

Review

DEVIL MAY CRY 4

360, PC, PS3 092

BATTALION WARS 2

Wii 100

DEFCON

PC 104

START

006 **Giù per il tubo**
Gettiamo un occhio sul modo in cui i videogiochi si preparano alla rivoluzione della digital delivery

010 **Le invasioni barbariche**
Funcom spiega i dettagli del sanguinario MMOG *Age of Conan*

012 **Retroattività**
Retro Studios ci parla di cosa significhi lavorare su *Metroid* a stretto contatto con Nintendo

014 **Lotta per il potere**
Mark Rein di Epic sugli engine, Intel, *Gears of War* e altro ancora

016 **Occhi su Nights**
Ecco come l'uomo dietro il nuovo *Nights* ha venduto Sega all'America

017 **Per sempre Duke Nukem**
Il nuovo trailer riaccende le speranze di chi non ha smesso di attendere *Duke Nukem Forever*. Sarà bomba atomica o petardo?

018 **Nour si addentra nel buio**
Intervista a Nour Polloni, producer di *Alone in the Dark*

020 **Il mio regno per una Parabox**
Guida al progetto italiano vincitore del contest di Gameprog.it per le nuove idee di game design

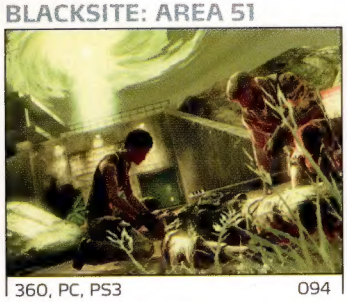
021 **Un patrimonio da salvaguardare**
Obiettivo: salvare i videogiochi dall'oblio informatico

022 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

024 **Consigli per la lettura**
Writing for Video Games e How Computer Games Help Children Learn

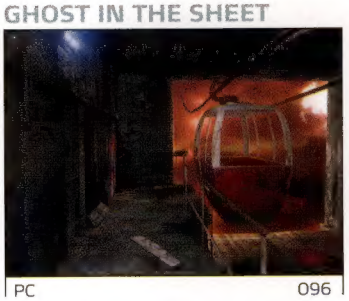
025 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

BLACKSITE: AREA 51



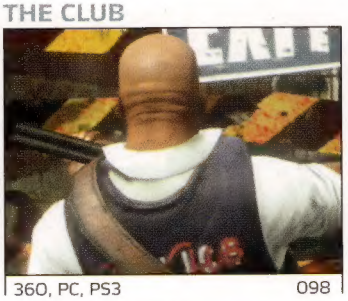
360, PC, PS3 094

GHOST IN THE SHEET



PC 096

THE CLUB



360, PC, PS3 098

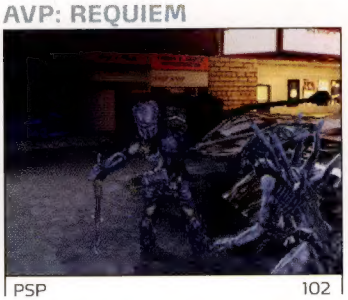
TIME CRISIS 4

PS3 101

GHOST SQUAD

Wii 101

AVP: REQUIEM



PSP 102

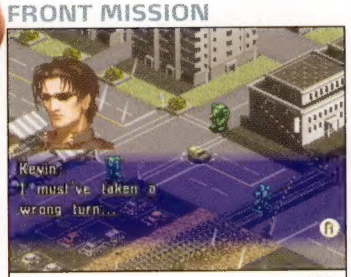
ENDLESS OCEAN

Wii 102

CONTRA 4

DS 103

FRONT MISSION



DS 103

ORCS & ELVES

DS 105

SOCOM TACTICAL STRIKE

PSP 105

START

MERCATO

Giù per il tubo

La *digital delivery* comincia a mettere alle strette la rivendita fisica: gettiamo un occhio sul modo in cui i videogiochi si preparano alla rivoluzione

Se il mondo degli affari del ventunesimo secolo ha la classica favola di monito, si tratta certamente della storia di come l'industria della musica fu messa in ginocchio da Internet: non riuscì a vederne il potenziale come mezzo di distribuzione, demonizzandolo come covo di pirati e di illegalità, e infine dovette cedere una fetta dolorosamente ampia di profitti e di controllo ad Apple. Da allora, i dirigenti di ogni sfera del settore dell'intrattenimento si sono affrettati a dichiarare pubblicamente che non compiranno gli stessi errori, nel privato sospirando di sollievo perché i flussi di dati decisamente più consistenti nell'ambito di film e videogiochi avevano concesso loro un po' più di respiro.

Con l'inesorabile diffondersi della connessione a banda larga, tuttavia, il tempo comincia a scarseggiare. È chiaro che un settore tecnologico come quello dei videogiochi sta già esplorando le vie della distribuzione digitale, ma il suo approccio frammentario al problema, la molteplicità di formati diversi e la ristretta gamma di giochi disponibili sono risultati più o meno in un nulla di fatto. Una nuova generazione di canali distributivi potrà davvero cambiare lo scenario del videogioco? E quali saranno gli effetti di ciò sulla nostra amata copia in scatola e su coloro che ci consentono di averla?

La distribuzione online è ormai parte del panorama videoludico da diversi anni. Tutti i tre principali produttori di console offrono download di giochi vecchi o di piccola entità. Nei mesi scorsi, Microsoft ha ampliato significativamente le dimensioni massime dei giochi scaricabili estendendo la sua offerta ai giochi del primo Xbox con il suo servizio Xbox Originals, mentre Sony aveva già sperimentato con la distribuzione online di una release AAA su PS3 nella forma di *Warhawk*. Entrambe le compagnie hanno segnalato i propri intenti, ma entrambe tacciono sui loro piani futuri per offrire regolarmente nuovi titoli di un certo rilievo da scaricare.

Una nuova generazione di canali distributivi potrà cambiare lo scenario del videogioco? E quali saranno gli effetti di ciò sulla nostra amata copia in scatola e su coloro che ci consentono di averla?

È toccato alla piattaforma più 'aperta' del videogioco, il PC, fare da apripista in questo campo. Lo sviluppatore Valve ha creato la propria piattaforma di distribuzione digitale, Steam, dopo aver indagato l'area pochi anni fa scoprendo con una certa sorpresa che nessun altro ci aveva ancora pensato. Sebbene sia oggi tenuto in alto riguardo dagli utenti, inizialmente i publisher hanno esitato ad affiliarsi a Steam, forse sentendo che il suo modello d'acquisto andava a colpire un po' troppo da vicino il loro rapporto con i rivenditori.

L'interfaccia di AWOMO assume l'aspetto di un mondo 3D persistente affine a quello di *Second Life*. Sebbene questa interfaccia possa sembrare inutilmente ingombrante a chi vuole semplicemente tuffarsi nei giochi, AWOMO dispone anche di un portale 'semplice' per l'accesso diretto ai singoli titoli

Più supportati sono stati servizi su sottoscrizione come GameTap in Nord America e Metaboli in Europa, che offrono un accesso illimitato alle loro librerie di titoli per una quota mensile fissa, spesso utilizzando un sistema gerarchico che riserva l'accesso ai titoli più recenti e di alto profilo agli utenti 'premium' e sfruttando piattaforme di lancio standard che eliminano il bisogno di installare i giochi e tecnologie in streaming per evitare l'attesa della fine del download prima di giocare: si tratta di un fattore importante per il gioco 'on demand', che con file di diversi giga può mettere sotto pressione anche le connessioni e i server più veloci.

Un sistema in streaming di questo tipo è il cuore pulsante della nuova offerta di Game Domain International, conosciuta anche come GDI. Basandosi sul principio che non è necessario avere tutti i dati di gioco immediatamente per cominciare a giocare, e che un maggior numero di elementi in comune facilita una maggiore compressione, il sistema di GDI riduce il 'mozzicone' di gioco richiesto per iniziare a meno del 15 per cento del totale, il più delle volte. Il gioco potrà così essere giocato da pochi minuti a un'ora dopo aver iniziato il download.

GDI stessa offrirà i suoi download tramite un portale chiamato AWOMO (A World of my Own), che avrà una facciata da network sociale sulla falsariga di Second Life e dell'Home di Sony. Forse ancor più interessanti riguardo al proposito di GDI sono gli accordi firmati (con la perseveranza, la diplomazia o semplicemente un buon tempismo) con i rivenditori tradizionali. La compagnia fornirà download all'importante sito inglese Game, così

Download in Italia

Nuove realtà nella scena della distribuzione digitale nostrana

Sul fronte più 'tradizionale' del download a pagamento di giochi in stile Steam, in Italia sono comparsi recentemente due nuovi servizi online, entrambi gestiti dalla casa editrice Sprea Media Italy. Il primo è raggiungibile direttamente sul sito ufficiale di Sprea tramite la voce 'Sprea Store', dove ben presto saranno per l'appunto aggiunti i primi videogiochi da scaricare, mentre il secondo si trova su TGM Online (http://tgmonline.futuregamer.it) alla voce 'Negozio'. Sullo stesso sito, fra le altre cose, sono presenti anche alcuni prodotti da giocare direttamente da browser, titoli esclusivi (tra i quali anche MMORPG gratuiti) e giochi in Flash e Java, andando a costituire una sorta di punto d'incontro per molte delle attuali realtà nel settore della distribuzione digitale e del gioco in streaming.

Fresco sul mercato

Le grandi uscite diventeranno pay per play?

In linea di massima, i servizi di distribuzione digitale (specialmente quelli a sottoscrizione) non offrono le ultimissime novità del mercato, essendo ancora forte la paura dei publisher di cannibalizzare le vendite al dettaglio. Clemie, di t5, afferma però che, con uscite programmate su un sistema pay per play, si potrebbero in effetti guadagnare entrate nella rivendita tradizionale: "Sono molto felice che la gente [usi il nostro servizio come canale demo]. Quel che voglio dire ai publisher è che so che il normale corso prevede che si attendano i canonici sei mesi. Ma perché non imparare qualcosa dal mercato dei film, rendendo un titolo disponibile sul nostro sistema contemporaneamente alla sua messa in vendita, ma su una base pay per play?"

come a Virgin Games, e ha siglato un accordo con il distributore Koch Media per negoziare altri contratti con rivenditori sparsi in tutta Europa.

"Non stiamo cercando di rovesciare o di rovinare il modello economico dell'intera industria", dice il direttore delle comunicazioni **Tim Ponting**. "I rivenditori più importanti, se non sono coinvolti nell'affare essi stessi, tendono a fare pressione sui publisher affinché non si lascino coinvolgere. La digital delivery è vista come il flagello della rivendita, ma stiamo portando tutti con noi, e nessuno è qui per perdere".

Un sistema on demand ancora più radicale, sviluppato negli ultimi sei anni ma annunciato solo di recente, è quello di una compagnia chiamata t5 Labs. La Virtual Games Console di T5 sarà un servizio su commissione, che verrà venduto al dettaglio da compagnie della TV via cavo. La sua unicità sta nel non necessitare di alcun tipo di hardware, fatta eccezione per un set-top box. I giochi PC vengono installati e fatti girare sui server dei network, e la tecnologia di t5

"Il punto fondamentale da capire riguardo a set-top, mobile e più recentemente mercati sul web è che il loro pubblico è composto di gran lunga da giocatori non tradizionali"

permette di giocarli in remoto, con il passaggio dell'input da set-top a server e la restituzione di un video compresso del flusso di gioco; il tutto, dice il CEO **Graham Clemie**, con un lag minimo.

"In uno scenario online come quello attuale, si ha uno solo di questi server per Paese, se non addirittura per una zona più grande, e quel server non sarà mantenuto da una compagnia telefonica", dice. "Nel nostro scenario, l'operatore del servizio sarà una compagnia di telecomunicazioni professionale. Non avrà dunque un'unica locazione in tutto il Paese, ma molte. Si tratta, a tutti gli effetti, di un network privato; in termini semplici, se non altro, la latenza dovrebbe dunque essere minore che nel normale scenario di gioco online".

Clemie immagina che gran parte degli operatori opterebbe per un'offerta duplice sottoscrizione/servizi a basso costo pay per play. Fa notare inoltre che gran parte dei set-top moderni hanno porte USB incorporate e possono dunque supportare i controller tradizionali, e aggiunge che il servizio è stato fatto funzionare con demo di *Need for Speed Underground 2* e *Unreal Tournament 2003*, oltre che con *Bejeweled 2*. Mettere a punto uno standard fisso per i controlli è senz'altro un problema, ma i requisiti per l'utilizzo sono straordinariamente bassi: non è richiesto alcun hardware costoso, e i contenuti vengono consegnati istantaneamente. Clemie asserisce inoltre che questo modello di fruizione in remoto potrebbe esercitare un certo fascino sui publisher.

"Dal punto di vista di un publisher si tratta semplicemente di un altro mezzo di distribuzione digitale: nessun costo di distribuzione, niente scorte da immagazzinare e così via. Inoltre, nel nostro caso la pirateria è ridotta a zero, visto che non c'è alcun DRM da

SKY games

I network televisivi che intendono portare i videogiochi al loro pubblico difficilmente si rivolgono al giocatore propriamente inteso, e mireranno piuttosto a un'utenza molto più casual, cosa che Sky ha fatto con successo con una gamma di prodotti per il mercato dei ragazzi

AWOMO

A WORLD OF MY OWN

hackare e tutto il codice sorgente resta sui nostri server. Non c'è mercato dell'usato, perché non esiste alcun materiale fisico. È puro profitto".

Un network su cui la Virtual Game Console non apparirà mai è Sky, dati gli alti tempi di latenza del satellite. Tuttavia Sky, come molti altri operatori TV, è nel settore della distribuzione digitale di videogiochi da più tempo di chiunque altro, tramite la sua offerta di semplicissimi puzzle game e platform 2D installati sul set-top stesso. E il senior game development manager di Sky Games **Tadhg Kelly** mette in dubbio che il mercato possa in primo luogo esistere per distribuire i giochi 'da videogiocatori' attraverso questi dispositivi.

"Il punto fondamentale da capire riguardo a set-top, mobile e più recentemente mercati sul web è che il loro pubblico è composto di gran lunga da giocatori non tradizionali", asserisce. "La differenza più importante è probabilmente che i giocatori occasionali non vedono i giochi come una cultura o un medium, ma come una semplice abitudine. La domanda sull'espansione nell'ambito degli hardcore gamer non riguarda dunque la tecnologia, ma l'appropriatezza. Riusciremmo davvero a offrire qualcosa che i giocatori esperti vorrebbero provare? E se sì, dovremo per forza farlo alle spese dei giocatori più occasionali, che trovano quei videogiochi scoraggianti?"

Kelly inoltre considera queste nuove forme di distribuzione effettivamente una minaccia per la rivendita tradizionale, ma immagina che i mercati per i due metodi di distribuzione tenderanno a separarsi, anziché convergere. "Il mercato retail del PC non è più come un tempo, mentre uno dei settori più in crescita è la parte web e casual. In risposta, i negozi hanno dedicato gran parte del loro giro d'affari all'usato per coprire le insufficienze. Penso che la fetta di mercato meglio rappresentata dalla digital delivery sia il gioco medio-piccolo che non troverebbe alcun acquirente nel mondo dei grandi blockbuster. Con così tanti format a darsi battaglia sugli scaffali, è ovvio che il mercato retail abbia dovuto concentrarsi più che mai sui pezzi da novanta, cosa che ovviamente lascia fuori i *Peggle* del caso. La loro dimora naturale è ormai il mondo online, dove i costi di produzione sono bassi e la volontà dell'audience di sostenere il gioco è più evidente".

Da parte sua, il mondo della rivendita fisica ha imparato a sue spese a non sottovalutare la distribuzione digitale, come dimostra l'accordo di Game con GDI. Il capo della sezione videogiochi di HMV, Tim Ellis, esprime un 'supporto di principio' per il mezzo di distribuzione, ma nega che vi siano piani concreti in quell'ambito. Afferma inoltre che HMV sta esplorando nuovi modi per attrarre la clientela e nuovi flussi di rendita per i videogiochi. Un negozio di Edimburgo sta testando un''area videogiochi' stile arcade, mentre l'HMV di London Trocadero sta progettando un centro Gamerbase di giochi PC pay per play. "Stiamo tentando di ampliare il modo di rapportarci ai giocatori", dice. "Se ciò significa vedere i giocatori entrare nel negozio per giocare e ricavare guadagni in questo modo, allora così sia".

La diffusione della digital delivery per titoli di alto profilo è però, secondo Ellis, ancora lontana: "Il prossimo anno potrebbe essere un buon periodo per i film, e ci interesserebbe fare qualcosa, ma i giochi sono ancora più a monte. Attendiamo di vedere, in particolare, come i publisher svilupperanno la loro offerta, e i produttori di console avranno bisogno di altro tempo per porre in essere i loro progetti". Egli conclude con un opportuno monito: i giochi, come tutto l'intrattenimento, sono un bene di lusso, e i beni di lusso valgono decisamente di più con la loro bella confezione regalo.

"Non bisogna dimenticare che i regali rappresentano una grossa fetta di mercato: nel periodo natalizio, appena trascorso, hanno formato il 40 per cento del volume d'affari. La gente vuole ricavare un certo livello di soddisfazione quando spende i propri soldi. I download sono molto funzionali e versatili, ma in ultima analisi non sono soddisfacenti come possedere il prodotto fisico. Sospetto che, andando avanti, gli acquirenti preferiranno mischiare le due cose anziché affidarsi a una sola".

Pagare in anticipo

Come portare i giochi in un "mondo proprio"

Fondamentale per il successo di qualunque piattaforma di distribuzione digitale è azzeccare il sistema di pagamento. AWOMO e i suoi partner nella rivendita offrono i giochi come acquisti diretti, mentre la sola AWOMO offre anche un servizio di abbonamento per titoli leggermente più vecchi. Anziché il classico modello pay per play '1 euro a partita', tuttavia, AWOMO offre un sistema di 'affitto' che divide il prezzo intero di un gioco in cinque parti, ognuna da corrispondere dopo cinque ore di gioco. "Il problema del sistema pay per play è riuscire a trovare una soluzione equa sia per i publisher che per i giocatori", puntualizza Ponting. Per il mercato casual di Sky, comunque, Kelly afferma che quest'ultimo sistema sia quello ideale: "Diversamente da quasi tutto l'ambiente retail e da una grossa fetta della distribuzione digitale, gli IP di Sky Games continuano a generare introiti e a soddisfare i giocatori per lungo tempo, in alcuni casi per più anni di seguito. I clienti ottengono un'esperienza di valore a un prezzo che non ritengono oneroso e scoraggiante. Sul lungo termine finiscono a volte con lo spendere per i nostri giochi quanto farebbero per un titolo da scaffale, ma lo avranno fatto sotto il loro totale controllo".

HMV non è il solo rivenditore a supportare queste nuove iniziative dell''area videogiochi': Zavvi di Oxford Street, a Londra, ha creato uno spazio simile, zeppo di Wii e 360. Nei megastore italiani, la cosa si limita ai classici totem di demo

INTERVISTA

Le invasioni barbariche

Il veterano dei giochi online Funcom ci parla della situazione attuale di questo genere

Il prossimo MMOG di Funcom, *Age of Conan* (da non confondersi col recente gioco single player di Conan, da noi già recensito), presenta una narrazione decisamente adulta insieme a combattimenti brutali e sanguinari: una novità nel campo degli MMO, perché sposa attacchi basati sulle combo con la più diabolica carneficina. Abbiamo sfidato il rigido clima della Norvegia per un'esperienza hands-on del titolo [vedi pagina 030] e per discutere con il director, **Gaute Godager** (sopra), su dove Funcom voglia portare i MMOG.

Questo sistema di combattimento è più centrato sull'azione che in altri MMOG. Pensa che questo rifletta un cambiamento generale nei GdR?
È una domanda interessante. Molte persone hanno paragonato gli MMOG a dei fogli di calcolo Excel, soprattutto in termini di combattimento. Penso che questo vada più che bene: io per primo ho fatto un gioco del genere. Ma credo che l'influenza di altri GdR più action, come *Knights of the Old Republic*, mi abbia fatto riflettere su cos'altro si possa fare su Internet per dare il senso dell'azione e del coinvolgimento. Non so se questo sia un cambiamento generale dei GdR, ma è un tentativo di passare dai semplici giochi di strategia a quelli in tempo reale. È un'evoluzione naturale negli interessi della gente: vogliono un'esperienza di tipo diverso, allo stesso tempo conservando quella precedente.

Pensa che questo rappresenti un allontanamento dall'uso di meccaniche carta-e-penna (pen-and-paper, PnP) negli ambienti virtuali?
Per me è quasi un riavvicinamento. Poter scegliere che cosa fa il giocatore: penso che questa sia la grande differenza tra MMOG e 'carta e penna'. L'aspetto sociale è molto, molto simile da vari punti di vista, ma le regole degli MMOG sono piuttosto rigide e quello che fai non conta tanto quanto ciò che fa il tuo personaggio. Quello che stiamo facendo è aggiungerci l'elemento dell'attività del giocatore. In un certo senso, credo che stiamo ritornando alla libertà del PnP, alla sua creatività, mettendo alla prova in qualche modo l'abilità del giocatore.

***Age of Conan* dà modo alle comunità di creare le proprie storie in maniera simile al PnP?**
Abbiamo un bel po' di animazioni per stimolare la

Ambientando il gioco in un mondo immaginario preesistente, Funcom si è guadagnata una gran quantità di materiale a cui attingere. Il gran numero di persone iscritte alla beta suggerisce, significativamente, che il fascino esercitato dal gioco non si limita ai fan dei romanzi originari

creatività del giocatore. Se si va su YouTube e si cerca *WoW* si troveranno persino video di matrimoni e film porno, e viene fatto tutto con i pochissimi strumenti a disposizione degli utenti. Per questo basta dare ai giocatori davvero poco, ma noi stiamo cercando di dar loro molto. In *Age of Conan* si possono costruire le proprie città, il che racchiude l'idea nella sua interezza. Ho una formazione da psicologo, e quindi l'aspetto sociale è per me di primaria importanza in tutto ciò che si fa. Si gioca con gli MMOG per una ragione, ovvero essere visti da altri giocatori in vari modi. Per essere riconosciuti, per competere. È un aspetto molto dualistico: qualcuno mi vede, io vedo lui. Tutto ciò che facciamo deve riflettere questo, tutte le meccaniche di gioco, tutti gli elementi. Prendete una cosa semplice come un'armatura. Se inserissi un'armatura più bella come bottino migliore per la prima quest del gioco, ciò svaluterebbe il significato delle altre cose che si ottengono. Come mai? Perché i giocatori pensano che finché qualcun altro non li avrà visti con una cosa più bella non avranno ottenuto molto in termini di look. L'aspetto dell'armatura, il modo in cui la gente ti vede e quello che ottieni sono collegati, e quindi è solo quando si uccide l'ultimo grosso drago o demone che si ottiene l'armatura più bella di tutto il gioco, perché la gente vorrà poi sapere dove l'hai presa. Questo, essenzialmente, è un MMOG: una questione di riconoscimento, di come si viene visti dai propri pari.

"Se avessi pranzato da McDonald's per quattro anni potresti desiderare una succosa bistecca al sangue con del vino rosso, e credo che sia questo che stiamo cercando di dare al giocatore"

Riguardo a ciò che fa *Age of Conan* rispetto ad altri MMOG, cosa pensa del mercato MMOG? Crede che la gente stia giocando a più di un gioco contemporaneamente?

Le statistiche mostrano che lo fanno, ma che giocano principalmente con uno. Se si considera un anno di tempo nella realtà, ci si accorge che avranno investito 17-18 mesi in termini di tempo del gioco, il che significa che un paio di giochi si sovrappongono per la maggior parte del tempo, e che il gioco principale può cambiare, particolarmente in concomitanza con l'uscita delle espansioni. È interessante anche vedere persone che passano completamente a un altro gioco, per poi tornare a quello precedente un anno più tardi. Credo che la gente si stia abituando sempre di più all'idea di abbonarsi a un gioco online e credo vada bene, non penso che quei 15$ al mese siano una grossa spesa. Si accorgono che ne vale la pena, fondamentalmente.

Considerato che *Age of Conan* ha molti contenuti adulti, come farà il gioco a soffiare utenti ad altri MMOG?

Di certo stiamo cercando di attrarre un pubblico più adulto, ma le statistiche mostrano che l'età media di un giocatore di MMOG è 25 anni. Questo non solo in *Anarchy Online*, anche se quando parliamo con i nostri concorrenti sembra che le cose stiano diversamente. La gente dice: "Non fate contenuti troppo maturi: è rischioso, perderete tutti i quattordicenni". Ma non ce ne sono poi tanti, è solo che fanno molto rumore! Spero che ci potremo rivolgere a persone che vogliono qualcosa di più di qualche elfo vestito di rosa. Se avessi pranzato da McDonald's per quattro anni potresti desiderare una succosa bistecca al sangue con del vino rosso, e credo che sia questo che stiamo cercando di dare al giocatore.

Newswire

Visione periferica

Mentre la PSP ha avuto aspirazioni multimediali sin dall'inizio, il DS è stato più lento a dimostrare il proprio potenziale da questo lato. Lo sviluppatore third party am3, tuttavia, mira a riproporre la piattaforma come lettore di musica e video con DSvision, e ha la licenza di Nintendo per farlo. I contenuti possono essere acquistati da un portale online e scaricati su una flash card via USB. Am3 non è la sola, anche se altre aziende sono meno lungimiranti: Cyber Gadget ha prodotto un lettore di cartucce NES (sopra) per il portatile. Se finora la compiacenza di Nintendo ha fatto la fortuna delle compagnie third party, non sarà forse che una versione ufficiale e un catalogo di titoli retro scaricabili potrebbero mettere fine a tutto questo?

Kelbaugh (qui accanto) e Pacini si alternano per le foto a fianco di qualcosa che è evidentemente troppo basso per essere una cacciatrice di taglie (Samus è alta un metro e 80)

SOUND BYTES

"La R4 sembra un semplice pezzo di plastica. È un quadrato largo appena un paio di centimetri e spesso pochi millimetri, ed è incredibilmente facile da usare. Ma per Nintendo è come un incubo a occhi aperti".
Il **Times Online** descrive la minaccia rappresentata dai dispositivi di immagazzinamento dati creati da terze parti che consentono la pirateria su DS

"Stiamo tenendo d'occhio i prodotti e studiandoli. Ma non possiamo distruggerli tutti".
Dato il profilarsi di una SD ufficiale all'orizzonte, **Nintendo** decide di prendersi il suo tempo nella battaglia contro la R4

"Preferirei *Rock Band* ad American Idol o a qualunque altra inconsistente realtà che si finga musica. Con *Rock Band* si può suonare fianco a fianco con i Black Sabbath o i Nirvana, e magari trovare nuovi modi di apprezzare la loro arte grazie all'opportunità di esibirsi parallelamente a essa. *Rock Band* fa entrare nelle interiora di una canzone".
Il cantante e chitarrista degli Sleater-Kinney **Carrie Brownstein** si estasia davanti alla capacità di *Rock Band* di ispirare i giovani musicisti

"E la prima cosa che [Shigeru Miyamoto] disse fu: 'Perché montare delle pistole sulle auto? Le auto non si schiantano una contro l'altra? Non è così che funziona?'"
Il director **Mark Pacini**, di Retro Studios, ricorda di essersi sentito un po' mortificato per l'opinione densoria di Shigeru Miyamoto su *Twisted Metal*

"Ok, abbiamo recepito il messaggio. Tutto quello che volete vedere su quel canale sono remake di vecchi giochi arcade merdosi e di schifezze che ricordate di aver giocato sul vostro Amiga".
Un esasperato **Jeff Minter** sfoga la sua rabbia per le vendite non entusiasmanti di *Space Giraffe* su Xbox Live Arcade

Retroattività

Retro Studios si prende una pausa da Metroid e parla della sua esperienza su uno dei franchise più prestigiosi di Nintendo

Dopo essersi vista consegnare la licenza per realizzare giochi di *Metroid* nel 2000, il team texano Retro Studios ha continuato a lavorare silenziosamente sul franchise, concedendo interviste solo raramente. Tuttavia, dopo l'uscita di *Metroid Prime 3: Corruption*, l'ultimo (almeno nel futuro prossimo) *Metroid* di Retro, abbiamo colto l'occasione per parlare con il presidente **Michael Kelbaugh** e con il game director **Mark Pacini**.

Come interagisce esattamente Retro Studios con Nintendo?
Michael Kelbaugh: La quantità di dialogo tra noi è enorme. Tra email, telefonate, videoconferenze e visite reciproche, ci confrontiamo moltissimo.

Per i *Metroid Prime* eravamo un unico team, parte del quale si trovava in Giappone. Collaboriamo con Kensuke Tanabe, della divisione Software Planning di Nintendo, che ci aiuta ad assicurarci che stiamo realizzando giochi all'altezza degli standard qualitativi Nintendo e ha influenzato massicciamente il lato creativo dei tre *Prime*. Abbiamo lavorato anche con Yoshio Sakamoto.

Metroid è la sua 'creatura', e si è accertato che fossimo fedeli alla sua visione.
Mark Pacini: Sakamoto non ha interagito quotidianamente con noi, ma aveva lui l'ultima parola se volevamo aggiungere qualunque cosa che potesse avere un effetto su Samus come personaggio.
MK: Se inserivamo una nuova caratteristica, avrebbe potuto dire: "Non lo farebbe mai".
MP: Lavoriamo gomito a gomito con Tanabe, comunque. Penso che sia per questo che alcuni sviluppatori giapponesi hanno commentato che i nostri giochi sembrano titoli giapponesi in termini di attenzione ai dettagli. È Tanabe che ci ha aiutato!
MK: La serie di *Metroid Prime* non sarebbe stata la stessa senza di lui.

Dunque Nintendo prende parte a ogni decisione di Retro Studios?
MP: La cosa si concentra negli stadi avanzati del progetto. Se mostriamo loro qualcosa e ci rispondono: "Sì, carino", sappiamo che è troppo presto perché desiderino dargli un'occhiata. Man

mano che proseguiamo nel progetto i dettagli si aggiungono, perché sono le rifiniture che caratterizzano i giochi Nintendo. Loro sono soliti dare colpi di lima da ogni angolo possibile e immaginabile. Può essere letteralmente questione di spostare un oggetto dello scenario un centimetro verso sinistra: riescono a individuare i dettagli più microscopici, ma allo stesso tempo fondamentali per il fluire del gioco.

A proposito di flusso: molti trovano che le punte di difficoltà di *Metroid Prime* e del suo seguito siano scoraggianti.
MP: Quando iniziammo il primo *Metroid Prime*, analizzammo ciò che caratterizza i giochi di *Metroid*. Dovevamo catturare quell'essenza.

Uno degli aspetti cui pensammo era la difficoltà, e il fatto che non ci si preoccupasse mai veramente di perdere una vita finché non si arrivava a una battaglia col boss. Questa è la chiave: il giocatore non dovrebbe aver paura di esplorare. La sfida del gioco era trovare la strada giusta, e la parte basata sulla 'destrezza fisica' erano i boss fight. Abbiamo tentato di rendere le battaglie coi boss simili a puzzle, così che fossero relativamente facili conoscendo la strategia giusta, e molto difficili non sapendola.

L'errore che compimmo in *Metroid Prime 2* fu quello di rendere l'intero gioco troppo difficile. Per *Corruption* abbiamo riconsiderato la cosa e siamo tornati alla vera filosofia di *Metroid*.

Come vi siete trovati progettando un gioco controllato tramite Remote e Nunchuk?
MP: La nostra principale preoccupazione era che ci ritrovavamo con troppe funzioni per il numero di pulsanti disponibili. Pur avendo finito con l'utilizzare ogni singolo pulsante, non abbiamo dovuto semplificare drasticamente il gioco. Abbiamo utilizzato tecniche come il sistema cumulativo per i vari raggi; in origine, pensammo di evitare gli upgrade elementali, ma Tanabe lo trovò un impoverimento, dunque li mantenemmo. Ci è stato di grande aiuto poter togliere peso dai pulsanti, ad esempio usando i movimenti del Nunchuk per agganciare gli oggetti col raggio.

"La rifinitura caratterizza i giochi Nintendo. Loro sono soliti dare colpi di lima da ogni angolo possibile e immaginabile, e riescono a individuare piccoli dettagli fondamentali per il gioco"

Ci furono parecchie discussioni sul lancio dei missili col D-pad, ma ad essere onesto non avevamo altre opzioni. Anche decidere per la selezione dei visori fu difficile. Durante una fase dello sviluppo, il D-pad era stato assegnato ai vari visori, ma poi sistemammo la rotazione degli stessi grazie al pulsante - . Siamo riusciti a semplificare tutto, ma *Metroid Prime 3* non è un casual game, e c'è comunque una curva d'apprendimento per i controlli.

Pensate che, a progetto finito, il Wii Remote abbia portato beneficio al gioco?
MP: Non c'è alcun dubbio. Penso sia il gioco più divertente che abbiamo mai realizzato.

Kelbaugh dice, a proposito di ciò che ha portato Nintendo da Retro: "Penso che Nintendo stesse cercando un luogo per sperimentare con un nuovo stile di *Metroid* che restasse fedele al franchise"

Newswire

Slimfast

SCEI ha annunciato che un milione delle nuove PSP Slim è stato distribuito in Giappone durante i due mesi seguenti al suo lancio in settembre, infrangendo il record della precedente versione con un margine di due settimane. Senza contare le 77.777 unità vendute in Giappone in concomitanza con l'uscita di *Crisis Core: Final Fantasy VII* la settimana prima del lancio ufficiale della Slim. Proiezioni tanto entusiasmanti rafforzano ulteriormente la fama della piattaforma come sistema PlayStation dalle vendite più veloci.

INTERVISTA

Lotta per il potere

Reduce dall'uscita di *Unreal Tournament III*, Mark Rein di Epic ci parla della vita agli alti vertici

In un angolo recluso del mostruoso Omega Sektor LAN cafè di Birmingham, **Mark Rein** fatica a richiamare alla mente i giochi che sfruttano l'Unreal Engine comparsi sugli ultimi numeri di **Game Pro**. *Turok*? Sospira: ce ne sono davvero troppi. Pur essendo in parte spacconeria, c'è anche della verità dietro. Per ogni gioco su Unreal Engine 3 che si può menzionare, ce ne sarà sempre uno di cui si è all'oscuro, e un buon numero di altri in sviluppo. Per il vicepresidente di Epic, che ha appena affrontato il lancio della terza generazione di *Unreal Tournament*, ricordarseli tutti è solo una delle sfide.

Ci sono stati degli sviluppatori di alto profilo che hanno avuto difficoltà con Unreal Engine 3. Namco con *Frame City Killer*, ad esempio, e Silicon Knights con *Too Human*. Cos'è andato storto?
Non possiamo fare i giochi di tutti, ovvio. E cose del genere succedono, no? Il numero di giochi posticipati che non usano Unreal è molto più alto di quello dei giochi che lo usano. Se un dato numero di giochi X viene iniziato con una certa tecnologia, di conseguenza un numero X di essi non funzionerà.

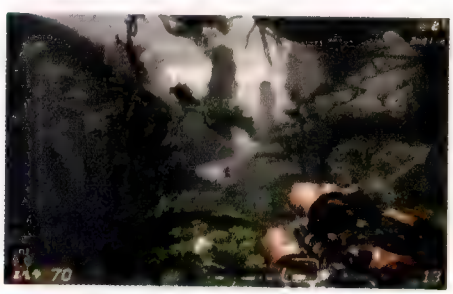
Siamo piuttosto schietti con le persone. Se stai per provare a vendere un gioco prima di noi, allo stesso tempo o subito dopo, per forza di cose inventerai qualcosa che stiamo inventando anche noi. I giochi che creano problemi di solito si distaccano da noi alcuni mesi prima, e integrano le modifiche all'engine che apportiamo solo quando è strettamente necessario. Quindi c'è sempre un rischio quando, arrivato il momento di ottimizzare, puoi contare solo sulle tue forze. In questo momento, comunque, siamo in gran forma.

La versione PS3 di *UTIII* supporta mouse e tastiera e fornisce i mezzi per giocare ai mod degli utenti importati da PC; realizzare tutto ciò su 360, tuttavia, sarà decisamente più difficile, secondo Epic

Potrebbe dire di tenersi al passo con le richieste di supporto da parte di così tante licenze?
Assolutamente. Oggi ho visitato la gente in Swordfish a Birmingham e mi hanno spiazzato. Il loro gioco era incredibile. Voglio dire, era un gradino sopra a tutto quello che fino ad allora avevamo rilasciato. E dopo averli interpellati, mi hanno detto che sono contenti dell'engine e hanno imparato a padroneggiarlo. Basta guardare a giochi come *BioShock*, *Mass Effect* e *Stranglehold* per vedere che sì, stiamo facendo un buon lavoro di supporto. I licenziatari pubblicano i loro giochi: questa è la soluzione migliore.

"Basta guardare a giochi come *Bioshock, Mass Effect* e *Stranglehold* per vedere che sì, stiamo facendo un buon lavoro di supporto. I licenziatari pubblicano i loro giochi: questa è la soluzione migliore"

Come procede la sua battaglia con Intel sui chipset integrati?
[Ride] Loro sostengono che risolveranno questo problema il prossimo anno, quindi con cauto ottimismo penso che lo faranno. Mi sono incontrato con il loro responsabile dei chip grafici integrati, e alla fine ci siamo stretti la mano. In effetti ero così esaltato da quello che dicono di avere in serbo che avrei potuto abbracciarlo. Certo non sono mai abbastanza veloci per noi, e al momento ci sono ancora in giro milioni di quegli schifosi chip integrati Intel. Ma sapete una cosa? Almeno adesso si rendono conto di quanto sia importante per loro, perchè quando si dirigeranno alle CPU 20 e 40 Core, capiranno che devono aumentare il calcolo grafico in maniera molto più evidente.



Mark Rein si è recentemente buttato a capofitto nello sviluppo su console, indicando la stabilità di queste piattaforme come il principale vantaggio rispetto al PC, unita alla qualità tecnica sempre più alta

***Gears of War* su PC ha sollevato la rivolta dei fan Xbox 360 per i suoi contenuti esclusivi. Come stanno le cose? Appariranno su 360? Oppure è chiedere troppo?**
Non potremmo andare tutti d'accordo? [Ride] L'edizione PC è costruita su di una nuova versione dell'engine, e tornare indietro e applicare dozzine di patch a un gioco che è già uscito e stabile significa rischiare di rovinare molti contenuti. E abbiamo ripagato i possessori di 360 con degli ottimi contenuti gratuiti, di certo più di quanto faccia la maggior parte degli altri giochi, o almeno più di ogni altro gioco che io conosca. Se tornassimo ad aggiornare la versione al motore su cui gira la controparte PC, ciò significherebbe sacrificare il lavoro che stiamo facendo per portare *UTIII* su 360.

SITO DEL MESE

Ci sono giochi che non vedranno mai la luce del giorno. Le ragioni possono essere delle più varie: alcuni vengono abbattuti da nefande cospirazioni, altri falliscono per un imprevisto crack finanziario, mentre la maggior parte finisce sul ceppo semplicemente perchè non è commercializzabile. Il team di Lost Levels è impegnato nel sezionare questi titoli poco o per niente conosciuti, producendo articoli che sono più la cronaca di un disfacimento che di uno sviluppo. É una cornucopia del fallimento, e anche se molti non meritavano di raggiungere il mercato, ce n'è una buona parte la cui colata a picco è un evento da rimpiangere. Tra i più evidenti c'è *Colors*, un clone di *GTA* piuttosto ben fatto che si avventurava in nuovi territori presentando il primo caso di sodomia in cella della storia dei videogiochi. Nonostante la sua premessa, *Colors* fece l'errore fatale di accostarsi al portatile maledetto Gizmondo, e venne così consegnato all'oblio. Possiamo solo sperare che Rockstar stia prendendo appunti per *GTAIV*.

Sito:
The Lost Levels
URL:
www.lostlevels.org

CORRI IN EDICOLA

NON PERDERE IL PRIMO NUMERO!

Occhi puntati su Nights

L'uomo che ha venduto Sonic tenta di fare lo stesso per l'ultimo baluardo dei fan Sega più irriducibili: Nights

I passati lavori di Iizuka non sono sempre stati sinonimo di qualità, ma *Journey of Dreams* sembra promettente. Il fattore di attesa è stato magistralmente fomentato da Sega, ma non passerà molto prima di scoprire se il concept può ancora spiccare il volo

Takashi Iizuka è un veterano del Sonic Team. Ha lavorato come designer su *NiGHTS into Dreams* e sul primo *Sonic Adventure* prima di volare a San Francisco nel 1999 e stabilirsi in Sonic Team USA, successivamente rinominato Sega Studio USA. Ha poi lavorato come director e designer capo dei controversi (e alcuni *molto*) *Sonic Adventure 2*, *Sonic Heroes* e *Shadow the Hedgehog*. Lo abbiamo intervistato per scoprire se *NiGHTS: Journey of Dreams*, sequel rimasto in cantiere per undici anni e la cui uscita è prevista a gennaio su Wii, potrà unire il suo innegabile fiuto per gli affari al successo di pubblico e critica.

Quali erano le intenzioni di Sega quando ha stabilito una succursale del Sonic Team negli Stati Uniti?
Volevo trasferirmi lì! Pensavo che Sonic fosse molto adatto al mercato USA, dunque volevo sviluppare personaggi e giochi in questo Paese. Penso sia più facile capire il mercato se si vive qui.

Cosa ha cambiato di *NiGHTS* per far sì che sia appetibile al pubblico occidentale?
I bambini, ad esempio, hanno nomi molto più adatti. Così anche il doppiaggio: abbiamo registrato le voci dei personaggi in inglese britannico. Ho tentato di rendere il gameplay più semplice possibile così da permettere di giocare a lungo: è facile da comprendere, ma difficile da padroneggiare. Questo dovrebbe essere lo standard universale.

Avete mai sperimentato con i sensori di movimento prima dell'arrivo del Wii?
Sì, più di dieci anni fa. Dopo aver lanciato il primo *NiGHTS* su Saturn, realizzammo un prototipo per un controller con sensore di movimento e tentammo di sviluppare un sequel di *NiGHTS* che lo supportasse. Ma alla fine non ne facemmo nulla.

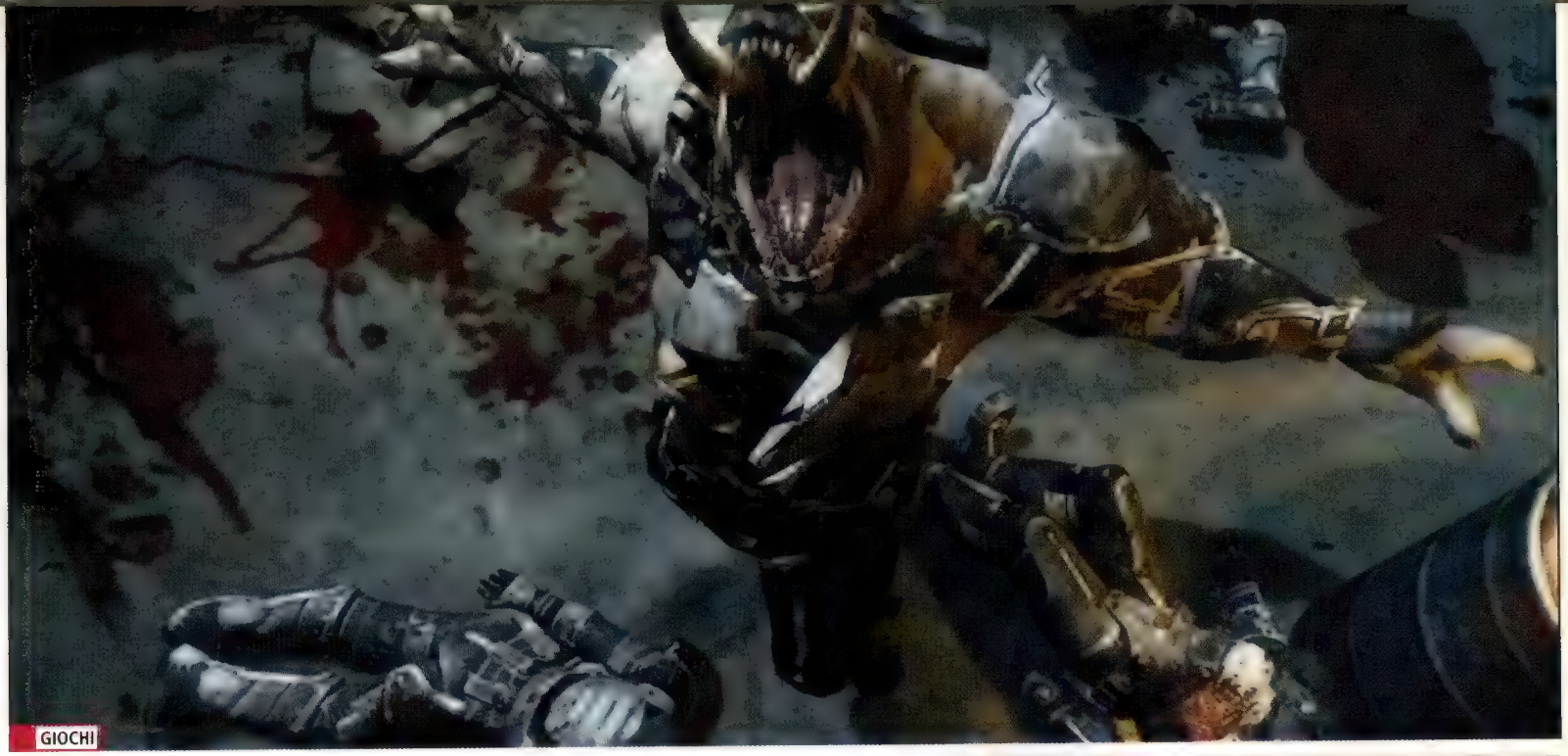
Avete inserito diversi metodi di controllo nel gioco: qual è il motivo di questa scelta?
Io odio vedere le schermate di avvertimento che intimano di connettere o disconnettere il Nunchuk, o di connettere qualche altro controller prima che il gioco possa iniziare. Volevo creare qualcosa che si potesse prendere e giocare comunque si volesse; in questo modo basta inserire il disco. Ad esempio, io amo il tennis, il baseball e il bowling di *Wii Sports*, ma non gioco mai a boxe perché è necessario il Nunchuk.

I giochi che ha realizzato per lo studio americano hanno venduto bene, ma non sono stati accolti altrettanto bene dalla critica e dai fan puristi. Quale pensa che sia il motivo?
Sentivo che, se avessi continuato a sviluppare seguiti di *Sonic Adventure*, solo i fan più sfegatati avrebbero continuato a comprarli. Volevo realizzare dei *Sonic* anche per gli utenti più generici, ed è per questo che ho cambiato il nome ogni volta. *NiGHTS: Journey of Dreams* non si chiama *NiGHTS 2* perché volevo rivolgermi al mass market, non necessariamente ai fan che hanno atteso undici anni. Per renderlo appetibile a quel target, dovevo presentare la storia dall'inizio. Il gameplay originale è ancora presente, ma lo abbiamo abbinato a elementi amati dai bambini, come ottovolanti o sezioni platform con i personaggi umani.

I colori accesi della sezione per la community di *NiGHTS* non rappresentano una sorpresa, e l'enfasi posta sulla comunicazione via emoticon sembra essere il nuovo standard per la Nintendo che guarda alla famiglia

NO MORE HEROES GIOCA SPORCO

Quello di cui vi parliamo dev'essere un primato nella storia dei videogiochi: *No More Heroes* di Suda 51 ha la sua carta igienica personale. Distribuita gratuitamente a un evento promozionale da Suda 51 e Yasuhiro Wada (di Marvelous Entertainment, publisher del gioco), solo 20 dei preziosi rotoli sono andati ai loro nuovi, fortunati possessori, stando a un testimone oculare. Questo la rende senz'altro uno degli oggetti più di valore del merchandise videoludico degli ultimi anni; a parte questo, il disegno di Travis seduto sul pensatoio è adorabile, e almeno dimostra che Suda e il suo team non trascurano gli aspetti pratici del gioco. E sì, ogni battuta su *killer7* che ne possa scaturire era assolutamente intenzionale.



Per sempre Duke Nukem

Una bomba atomica o un petardo?

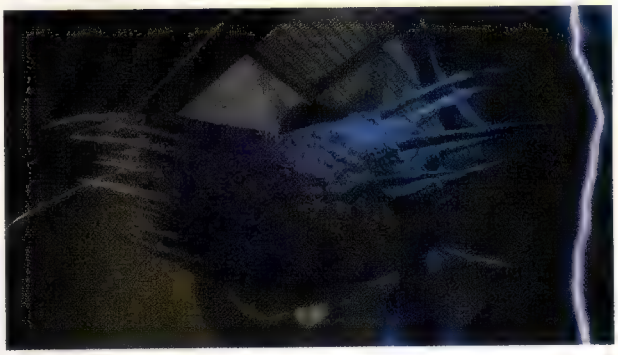
Duke Nukem nasce nell'oramai lontano 1991 su PC, dove, accompagnato da una grafica pixellosa e da alcune intuizioni interessanti, è riuscito ad avere un buon successo, tale quantomeno da giustificare un seguito nel 1993. La vera svolta della serie è però il passaggio alla terza dimensione con *Duke Nukem 3D*, seguito da conversioni e spin-off di diversa fattura e qualità grazie ai quali la serie è riuscita a sopravvivere nel tempo, accaparrandosi un buon numero di appassionati. Una seconda svolta sembrava quella del 28 aprile 1997, data in cui 3D Realms annunciò il seguito dell'FPS che aveva reso famosa la serie: *Duke Nukem Forever*. Mai titolo fu più appropriato, dato che l'attesa ancora oggi sopportata dai fan ha il sapore dell'eternità.

Duke Nukem mostra letteralmente i muscoli e si prepara, in una fumosa palestra, ad affrontare alieni e mostri nel suo classico stile dissacrante

Il tempo passa e, di anno in anno (quando va bene), vengono presentate diverse versioni che sfruttano prima il motore di *Quake II*, poi l'Unreal Engine, poi un motore grafico proprietario. Intanto lo sviluppo del gioco procede, centellinando le immagini e i materiali rilasciati, tramite lo sviluppo di diverse versioni sempre diverse, realizzate per via di repentini cambi di tecnologia, di idee, di persone. Basti pensare che *Duke Nukem Forever* è stato considerato per molto tempo il Re del vaporware, ossia del software che, dopo esser stato accolto clamorosamente all'annuncio, creando un hype massiccio, dopo anni di sviluppo, è destinato a non uscire mai e a essere cancellato, perdendosi tra i 'fumi' da esso stesso creati.

Tutto ciò era vero fino a un mese fa: il 19 dicembre 2007 è stato infatti finalmente presentato un nuovo teaser trailer del titolo, che gli sviluppatori hanno definito completo al 95%. Il teaser mostra ben poco: Duke Nukem sfoggia una muscolatura da anabolizzanti e, pesi alla mano, si prepara, in una fumosa palestra, ad affrontare alieni e mostri nel suo classico stile dissacrante. Degna di nota anche la sequenza finale in cui Duke, scostatosi il sigaro dalle labbra, soffia del fumo verso la telecamera e, dopo l'esplosione del logo del titolo, inizia ad inveire, in qualità di voce fuori campo, contro gli alieni, suoi nemici giurati (il concetto è semplice: datemi sederi alieni da prendere a calci).

La veste grafica appare completamente rivista, pur rimanendo ancora spigolosa e, per certi versi, approssimativa, nonostante i tanti anni di lavoro. Tutto il comparto tecnico, sfortunatamente, non sembra all'altezza degli ultimi standard, anche se non possiamo ancora esprimerci senza riserve. Abbiamo avuto modo di vedere anche alcune creature, tra cui i classici cinghiali antropomorfi e una sorta di strano essere tentacolato, entrambi molto ben realizzarti e in linea con lo stile cha ha accompagnato la serie fin dal 1991. Sebbene i dubbi aleggino ancora come una spada di Damocle sulla testa di uno dei giochi più attesi di sempre, possiamo affermare senza riserve che Duke Nukem è rinato e in dirittura d'arrivo sugli scaffali, come ha assicurato un pimpante George Broussard, che non ha esitato a precisare che gli arti staccati ai nemici potranno essere utilizzati come armi contundenti da Duke.



Il bestiario di *Duke Nukem Forever* è una delle poche cose certe del gioco nel suo stato attuale (oltre al volto in stile Bruce Willis dell'eroe): faranno ritorno tutti i vecchi grugni, affiancati, ovviamente, da nuovi arrivi

Non solo Jade

Nour Polloni, producer di *Alone In the Dark* a Eden Games, parla del suo atteso gioco e di che cosa significa essere una donna nella gaming industry

Chi crede che le quote rosa dell'industria dei videogiochi siano rappresentate soltanto dalla ormai celeberrima Jade Raymond, *femme fatale* Ubisoft al timone di produzione di *Assassin's Creed*, farà bene a ricredersi. Il nostro mondo di paradisi digitali è infatti popolato da diverse donne decision maker, persone abili e influenti, determinate e appassionate nel ricoprire ruoli chiave nella filiera produttiva dell'industria. È stato un piacere incontrare a Lione, negli studios di Eden Games, Nour Polloni, producer di *Alone In the Dark*, l'interessantissima avventura horror francese che, lo scorso numero, si è meritatamente conquistata l'onore della copertina di **Game Pro**.

Nour è simpatica, carina e sicura di sé; deve esserlo, del resto: *Alone In the Dark* è un titolo con quattro anni di sviluppo sulle spalle e, senza un producer solido, i rischi di sfaldamento del progetto sarebbero estremamente elevati. È proprio da qui che partiamo.

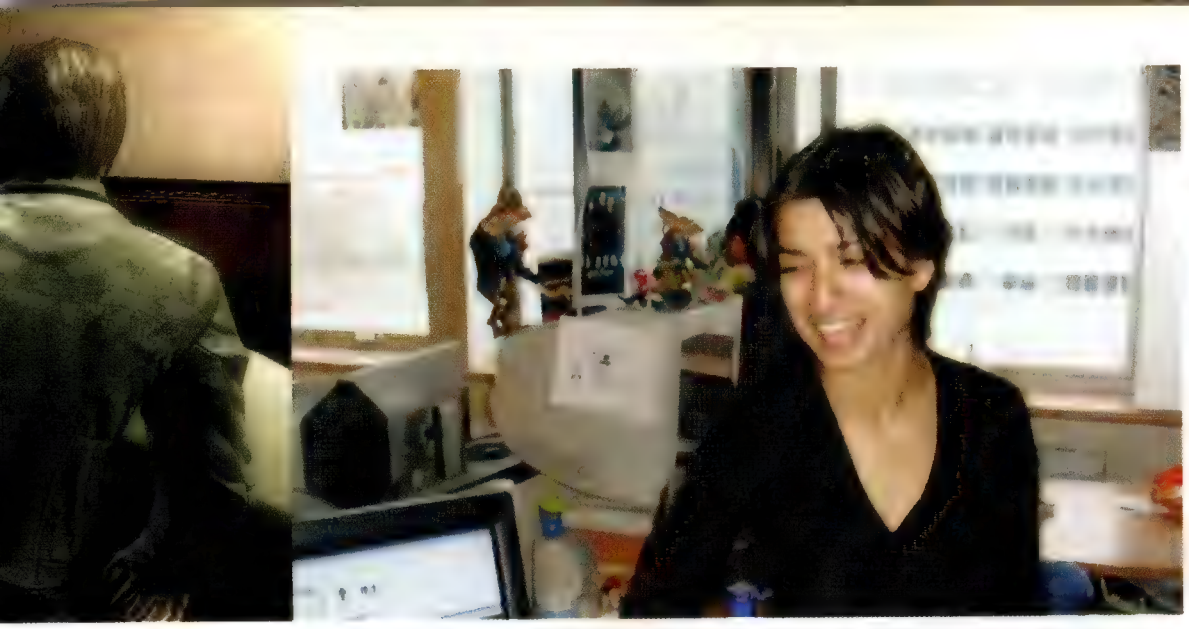
Quattro anni di sviluppo sono molti. Che tipo di sfide presentano per un producer?
Il gioco è talmente ambizioso da richiedere tutto questo tempo. Ci siamo semplicemente presi gli anni necessari a realizzare la nostra visione. Innanzitutto, abbiamo lavorato all'engine e a tutte le tecnologie necessarie al progetto. Eravamo partiti da normali strumenti di lavoro next gen, ma presto ci siamo resi conto che non erano sufficienti, perché volevamo spingere il limite ancora oltre, e così ci siamo messi a modificare tutti i tool e gli engine. Quanto al gameplay, poi, volevamo davvero portare all'estremo i concetti di interazione e manipolazione degli oggetti e degli scenari... ed è qualcosa che prende molto tempo. Certo, dal punto di vista della produzione, tutto ciò si risolve in tempi molto lunghi, ma cerchiamo di essere sinceri: l'innovazione richiede tempo.

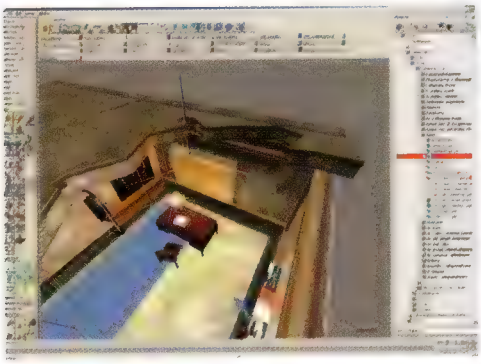
Sono contenta se qualcuno pensa che io sia carina, ma non credo che questo sia rilevante, nel lavoro

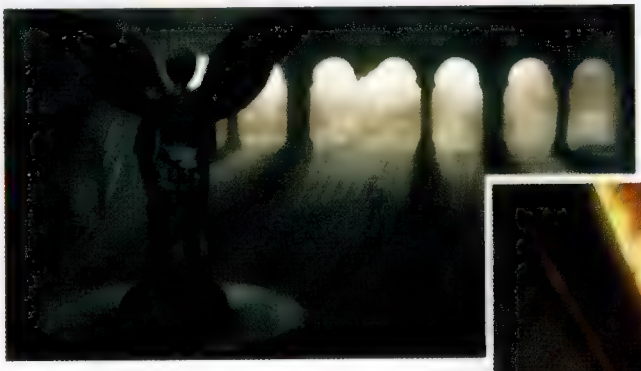
Compito di Nour è coordinare la squadra di sviluppatori al lavoro su *Aloine in the Dark*

Uno dei compiti più importanti di un producer è tagliare dal gioco tutti quegli elementi emersi durante la produzione che, pur interessanti, non sono possibili o convenienti da implementare. Che cosa hai dovuto tagliare da *Alone In the Dark*?
Parecchie cose. Ciò nonostante, devo dire di essere molto fortunata, perché da noi tutto viene fatto come squadra, quindi le decisioni di eliminare uno o più elementi sono state sempre condivise. Non ho mai dovuto imbracciare le armi e dire: 'Ok, ragazzi, questa roba va via'. Lo spirito e la passione hanno sempre guidato il team, che ha accettato e capito ogni scelta, anche le più sofferte. Quanto a cosa è stato tagliato, principalmente abbiamo dovuto rinunciare a molte creature che avremmo voluto inizialmente inserire. Il problema, in ultima analisi, era dover effettuare una scelta tra quantità e qualità, perché con tutti i contenuti inizialmente previsti non avremmo davvero potuto assicurare il livello di qualità che stiamo mantenendo adesso. Quindi abbiamo selezionato una serie di creature che dessero comunque spessore e varietà al gioco e ci siamo seriamente focalizzati su di esse. Quanto alle altre con fantastiche caratteristiche... be', ci siamo detti: 'Ok, teniamocele per il prossimo *Alone In the Dark*!'. E siamo pronti a partire non appena avremo chiuso il gioco.

Qual è la caratteristica fondamentale del nuovo *Alone In the Dark*, quella che, più di ogni altra, farà vendere il gioco?
Credo sia l'interazione con l'ambiente di gioco, il modo in cui puoi combinare e usare gli oggetti. Tutto ciò che trovi nel gioco puoi utilizzarlo in molti modi. Prendi un tavolo, ad esempio. Puoi afferrarlo e usarlo come scudo, oppure puoi spaccarlo e prendere una zampa come arma; oppure, ancora, potresti incendiarlo e usarlo per illuminare







Di nuovo soli, di nuovo nel buio

Per chi avesse perso il nostro esaustivo speciale dello scorso numero, *Alone In the Dark* sta per tornare in azione con il suo quinto e attesissimo episodio, che rivedrà come protagonista Edward Carnby, lo stesso (anti)eroe del primo titolo della serie che inventò le moderne avventure d'azione horror. Che cosa c'è di strano? Che il primo gioco era ambientato nel 1929, mentre questo nei nostri giorni... eppure Edward è sempre giovane. Nour Polloni assicura che c'è una spiegazione e che la scopriremo nel corso del gioco, che sarà strutturato a episodi, come una serie TV.

un ambiente. Questo tipo di variabilità nell'interazione è qualcosa di cui siamo veramente molto fieri.

Come mai avete scelto di non rivelare quasi nulla della trama del gioco? Non credete che possa essere un grave errore, una sorta di boomerang?
Crediamo davvero che il giocatore debba scoprirla man mano che avanza nell'avventura. *Alone In the Dark* è come una serie TV, ed è fatto di continui colpi di scena e finali sospesi. Se rivelassimo qualcosa che fa capire come finisce un episodio, il giocatore perderebbe la voglia di viverlo per intero.

Passando a parlare di te, Nour, puoi dirci come hai iniziato a lavorare nell'industria? Che studi hai fatto?
Certamente. Sono partita laureandomi in Project Management multimediali, lavorando poi per un paio di anni in quel settore. Fin da piccolissima, però, io sono cresciuta con i videogiochi... sono parte della mia vita, un'autentica passione. Pensare che ho iniziato a giocare a *Pong* e ora lavoro nel mondo dei videogiochi per me vuol dire aver fatto avverare un sogno.

Sembri un po' troppo giovane per aver vissuto Pong...
Sì, ma quando ero piccola era ancora possibile giocarci. Io vengo dal Medio Oriente, dal Kuwait, e lì i videogiochi arrivano con un forte ritardo rispetto all'Europa. Comunque, tornando alla domanda iniziale, avevo il forte desiderio di passare a lavorare nel campo dei videogiochi, che rappresentavano la mia vera passione. L'opportunità mi si presentò con Atari, che al tempo si chiamava ancora Infogrames. Ho iniziato come producer lavorando a giochi su licenze come Asterix, poi sono stata assegnata a seguire il titolo *Kya: Dark Lineage* di Eden Games. Ero la producer di Atari, al tempo, ma poi ho sentito il desiderio di essere maggiormente coinvolta nei progetti, così ho chiesto e ho ottenuto di passare a fare la producer interna dello studio di sviluppo, entrando quindi in Eden. In questa nuova veste ho portato a termine *Kya*. Ed ora eccomi qui con *Alone In the Dark*.

In molti settori si dice che per una donna sia molto più difficile che per un uomo entrare o fare carriera. È così anche nell'industria dei videogiochi?
Non credo. Forse all'inizio, quando i giochi erano fatti da una sola persona, che si occupava di tutto. Adesso l'industria dei videogiochi è come quella cinematografica: ci sono sceneggiatori, addetti alla fotografia... tantissimi lavori totalmente diversi all'interno dello stesso settore, che danno centinaia di possibilità di accedere a questo mondo. Credo che sia una naturale transizione di un'industria che sta maturando e che, nel farlo, attira sempre più gente di talento al suo interno. A quel punto non importa essere uomo o donna.

Eppure un po' di sessismo c'è, anche nella nostra industria. Pensa alle battute più o meno pesanti e alle insinuazioni che alcune malelingue hanno rivolto a Jade Raymond, la tua collega di Ubisoft. A te hanno mai detto che ricopri il tuo posto solo perché sei una bella ragazza?
[Ride] No, no... spero proprio di no! Cioè... sono contenta se qualcuno pensa che io sia carina, ma non credo che questo sia rilevante, nel mio lavoro! Io porto concretezza ai progetti, la garanzia che le scadenze vengano rispettate e che le varie cose vengano fatte senza intoppi. Questo è il mio talento, nient'altro. Svalutare il lavoro di una donna con altre insinuazioni è molto scorretto.

Quindi un po' di problemi di sessismo ci sono, vedi?
Be' sì, in effetti sì, il sessismo esiste in tutte le industrie, da quella televisiva a quella cinematografica, da quella della musica a quella dei videogiochi. Però non sono problemi generalizzati, quanto legati a singole persone. La gran parte della gente, a mio parere, è più che capace di valutare il talento professionale di una donna. Non credo che Jade Raymond meriti gli attacchi che ha ricevuto, ma penso che stia comunque a noi donne dimostrare, col nostro lavoro, che abbiamo un cervello e che è per quello che professionalmente valiamo.

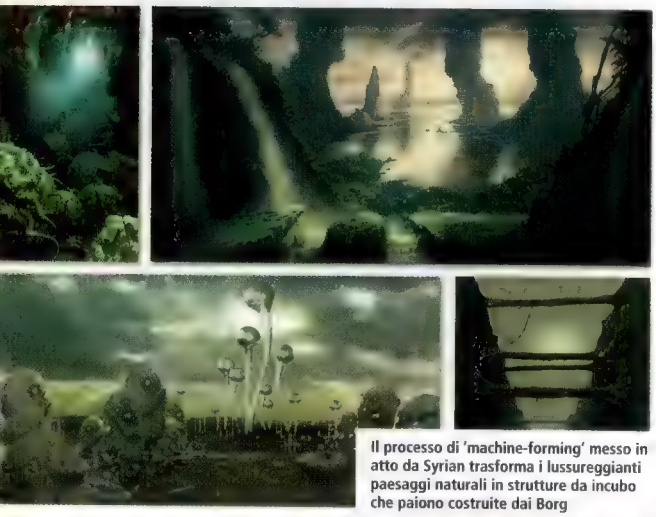
Un'ultima domanda. In Francia esistono aiuti statali per la realizzazione di videogiochi? Perché in Italia la situazione è semplicemente desolante.
Davvero? Mi dispiace molto. Sì, in Francia esistono strumenti atti a incentivare lo sviluppo di videogiochi. Ad esempio, vengono pagate alle aziende ore extra di lavoro per alleviare i costi di produzione di un titolo. Ora sono inoltre in discussione delle importanti proposte per finanziare direttamente la produzione di videogiochi. Qui lo Stato ha capito che quella dei videogiochi è un'industria importantissima che genera miliardi di dollari di fatturato e la tiene sotto stretto controllo, cercando di elaborare e sviluppare gli strumenti più adatti a farla crescere e a valorizzarla. Non siamo trattati molto diversamente rispetto al cinema, per intenderci.

Il mio regno per una parabox

Paradossi spaziali, scatole cinesi e panorami mozzafiato in un concept videoludico tutto italiano

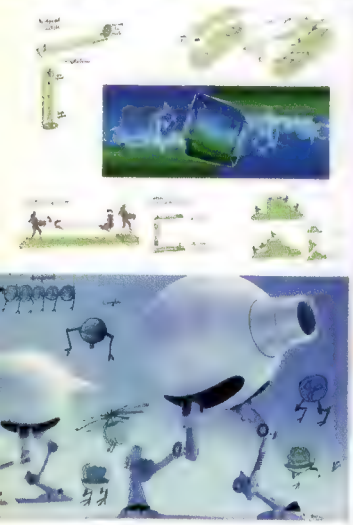
L'arma usata da AVA altro non è che un arto staccato a un robot di Syrian nelle prime fasi di gioco, e le parabox stesse fanno parte della tecnologia del pianeta

Game Programmer Italia (http://www.gameprog.it) è un portale che da anni si adopera affinché la scena italiana degli sviluppatori di videogiochi si arricchisca di nuovi talenti. Tutorial, contest, schede personali di aspiranti programmatori, grafici e game designer e strumenti per mettersi in contatto con i publisher e i team che offrono lavoro: l'impegno dei curatori del sito si è guadagnato l'attenzione del gruppo organizzativo di GameCon e della conferenza Game in Italy, che ha portato a indire un concorso in partnership per la creazione del migliore documento di game design. Al vincitore sarebbe stato possibile presentare il proprio progetto davanti alla platea di Game in Italy e ai responsabili delle aziende lì convenuti: proprio quello che è accaduto a **Luca Breda**, autore del concept di *Parabox*, cui avevamo già accennato nello scorso numero.



Il processo di 'machine-forming' messo in atto da Syrian trasforma i lussureggianti paesaggi naturali in strutture da incubo che paiono costruite dai Borg

Unione delle parole 'paradox', ovvero paradosso, e 'box', scatola, il titolo del gioco è anche il nome dell'unica (ma molteplice) arma a disposizione del giocatore in questo promettente lavoro di game design, una delle cui influenze più forti e conclamate è il recente *Portal* di Valve. Come *Portal*, anche *Parabox* è in prima persona, e come *Portal*, anche l'idea di Breda dà adito alla costruzione di strutture impossibili e a procedure cervellotiche, pur arricchendo significativamente l'essenzialità tanto del gameplay quanto della direzione artistica del titolo ispiratore. Il giocatore si immedesima in AVA, un androide dalle sembianze (non a caso) femminili che serve come ufficiale medico a bordo dell'astronave Mother Earth 2. Almeno finché la nave stessa non va incontro a un disastro a tutta prima non identificato e AVA, unica superstite, non si ritrova lanciata in una capsula e naufragata in un luogo sconosciuto: l'entità-pianeta pandimensionale Syrian, l'assoluta nemesi del giocatore. Syrian ingloba i mondi sostituendo i propri macchinari alla vegetazione, e vede in AVA un pericolo mortale che cercherà di eliminare creando orde di robot, e di captare crescendo innumerevoli organi di senso meccanici che non devono essere attivati, pena la reclusione in un 'limbo' da cui occorrerà fuggire.



I cambiamenti climatici, ottenuti posizionando determinate parabox in certe postazioni predefinite, consentono di solidificare lava e acqua o di provocare reazioni chimiche. Si tratta di una delle meccaniche più bizzarre, ed è quasi superflua se già si considera la complessità del resto

Tutto il gameplay ruota attorno ai diversi tipi di parabox, che sono in grado di eseguire un gran numero di opzioni: la prima, e più importante, è quella di ruotare la zona (il gioco è suddiviso in settori disposti a raggiera attorno a un nucleo che è l'ultima area da raggiungere; ogni settore è a sua volta diviso in livelli e in zone) in cui ci si trova. Ruotando la parabox, la zona, approssimativamente ascrivibile in un cubo ma in realtà priva di confini visibili, ruoterà nella stessa direzione, permettendo di raggiungere obiettivi situati troppo in alto o in angolazioni improbabili, oppure di trasferire oggetti da un piano all'altro secondo le normali leggi gravitazionali sfruttando il moto d'accelerazione per schiacciare nemici o altri elementi dello scenario. Essendo un androide, AVA non soffre della caduta da altezze elevate, ma può comunque sfruttare le proprietà dei corpi in movimento a suo vantaggio, senza contare che unendo alcuni tipi di PnG (o nemici) ad altri è possibile causare reazioni chimiche stabilite, come molti altri elementi del gioco, da tabelle gerarchiche ben definite.

Ci sarebbe dell'altro da dire riguardo a *Parabox*, ma queste sono le linee principali: altre informazioni sono reperibili sul sito personale di Luca Breda, http://www.bredarts.com, assieme ad altri artwork di notevole valore pittorico. Se un progetto italiano come *Parabox* è in grado di mostrare un simile livello di passione e di maturità creativa, le speranze per la scena nostrana non sono certo mal riposte.

Dove osano i Gamer

Un gruppo italiano trasforma i videogiochi in film

Alessio ed Emanuele Brunelli, fondatori e membri, per ora unici, del Dvas Gamer Team. Tutti i progetti di cui abbiamo parlato in questa pagina sono stati in effetti realizzati da due sole persone

Se spogliassimo il videogioco di quell'interattività che, intrinseca alla sua formula, rende il medium in oggetto tanto eccentrico nel mezzo dei suoi colleghi, quei titoli a sfondo narrativo che consideriamo capolavori o che comunque sono in grado di regalare emozioni uniche e irripetibili riuscirebbero a conservare intatto il loro valore? E riuscirebbero a farlo senza sfigurare se affiancati a prodotti che sono nati entro una forma espressiva non interattiva? Secondo il Dvas Gamer Team sì, almeno in certi casi. A parer loro, la differenza tra un 'work of art' e un 'semplice' videogame sta proprio in questo: un titolo artistico, pur trasformato in un film, spogliato di ciò che rende il videogioco unico e rimontato in una forma diversa da quella originaria, rimane un prodotto audiovisivo godibile.

Questa è pressappoco l'idea di **Alessio** ed **Emanuele Brunelli**, due gemelli bresciani che, giocando a *Silent Hill 2*, hanno trovato l'ispirazione per dare i natali a un progetto bizzarro e ambizioso: trasformare alcuni tra i più bei videogiochi mai creati in film che, come loro stessi hanno dichiarato, "potranno trasportare in una nuova dimensione il mercato dei videogiochi, creando un nuovo prodotto volto a interessare non solo i videogiocatori, ma anche gli appassionati di cinema".

"I nostri film potranno trasportare in una nuova dimensione il mercato dei videogiochi, creando un nuovo prodotto volto a interessare non solo i videogiocatori, ma anche gli appassionati di cinema"

I menu, per quanto siano funzionali e belli da vedere, appaiono ancora un po' artigianali, non riuscendo a scrollarsi di dosso l'impressione di trovarsi di fronte ad un lavoro ben fatto, ma ancora non del tutto professionale

Sul piano tecnico, il lavoro svolto finora dai Dvas è notevole. Tramite un'attenta selezione dei titoli più cinematografici sulla piazza, i due sono riusciti ad allestire un parco titoli che, pur non essendo vastissimo, spazia dal thriller fantapolitico (il primo e il terzo capitolo di *Metal Gear Solid*, cui prossimamente si aggiungerà anche il secondo) ai film d'animazione (il lungometraggio di *Kingdom Hearts II*), passando per l'horror con *Project Zero*. La tecnica utilizzata per la creazione di questi film è, sulla carta, piuttosto semplice. DGT utilizza diversi spezzoni del gioco, tratti sia dalle sezioni giocabili che dai filmati in CG, rimontandoli secondo una sceneggiatura che non si limita a cucire assieme le cut scene e inserendo una colonna sonora mista (in parte musiche originali e in parte tratte dal gioco). Proprio per la natura delle tecniche utilizzate, i prodotti Dvas non sono né possono essere destinati alla vendita e alla distribuzione. L'obiettivo dei DGT è unicamente quello di concorrere alla creazione di una nuova filosofia del videogioco, e i loro lavori saranno resi al più presto disponibili tramite Internet su un sito che consentirà di visualizzare, in stile YouTube e in forma completamente gratuita, trailer e film interi.

Restano le perplessità insite nel voler costringere ancora una volta il videogioco a farsi rappresentare unicamente da quei suoi esponenti che preferiscono rimettersi a tecniche proprie del cinema per stupire, ma è pur vero che DGT tende più che altro a servirsi del materiale messo a disposizione da tali prodotti per comunicare in modo non acritico le emozioni suscitate dai giochi originari. Nondimeno, liberare temporaneamente lo spettatore (o futuro giocatore?) casuale del peso dell'apprendimento di un sistema di controllo e condurlo per mano attraverso sequenze ben montate e piacevoli alla vista potrebbe portarlo a interessarsi proprio a titoli spesso tenuti in gran conto dalla comunità dei videogiocatori abitudinari, e la distribuzione gratuita online potrebbe aiutare non poco in questa impresa. Se il lavoro dei DGT andrà a buon fine, i risultati potrebbero essere quantomeno interessanti.

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Continua l'impegno dell'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) per non far coincidere i videogiochi con le paure dei genitori: sul sito Internet del Governo Italiano, in collaborazione con il Ministero delle Politiche Giovanili e delle Attività Sportive, è disponibile la descrizione della campagna "Videogiochi? Vai sul sicuro, scegli il PEGI", dedicata all'informazione sul sistema di classificazione del contenuto dei software. Il Ministro **Giovanna Melandri** ha affermato: "Dichiarare i videogiochi, come categoria, violenti è un'osservazione superficiale. È più efficace diffondere una cultura della responsabilità che puntare sui divieti". L'iniziativa congiunta di AESVI e del Ministero delle Politiche Giovanili e delle Attività Sportive è partita lo scorso 12 dicembre con una conferenza stampa congiunta tenutasi a Montecitorio, ed è stata caratterizzata da un'intensa campagna informativa sviluppatasi attraverso oltre 1000 punti vendita di materiale videoludico e diverse testate nazionali generaliste.

Lodevole l'iniziativa di Nintendo Italia e del Consiglio di Zona 6 del Comune di Milano che, in occasione del Natale, hanno donato rispettivamente 2 Wii e 25 Nintendo DS al reparto di pediatria dell'Ospedale San Paolo di Milano. A ogni posto letto del reparto quindi sarà accoppiato un DS dove giocare con *New Super Mario Bros.*, *Nintendogs*, *Pokémon Diamante* e *Pokémon Perla*. Dopo avere sottolineato l'importanza di rendere il reparto d'ospedale, oltre che luogo di degenza, anche di divertimento, il Dott. **Paolo Uniti**, Presidente della Commissione ai Servizi Sociali della Zona 6, ha dichiarato: "Abbiamo scelto Nintendo perché è da sempre una garanzia quando si tratta di intrattenere i bambini in modo positivo e sicuro". Da segnalare anche che Nintendo provvederà a formare il personale ospedaliero preposto all'assistenza ludica dei giovani ospiti per quanto riguarda l'utilizzo delle console fornite.

Aria di cambiamenti in Ubisoft: dopo sette anni di collaborazione, **Davide Latina** lascia il suo posto di Communications Manager all'interno dell'azienda per continuare altrove la sua esperienza nel settore: si trasferirà infatti a Londra, per iniziare il suo rapporto di lavoro con la nuova filiale inglese di Black Bean, il publisher italiano di videogiochi del gruppo Leader. "Ci sono parentesi che si aprono e che non trovano mai una chiusura. Altre che si richiudono troppo in fretta. Altre ancora, invece, racchiudono e custodiscono gelosamente 7 anni di sfide, crescite, grandi soddisfazioni, cambiamenti, gioie e delusioni, divertimento, emozioni, viaggi, amicizie e centinaia di conoscenze", ha dichiarato Latina a proposito del tempo passato in Ubisoft.

Cambio al vertice di Pulsar Communications, l'agenzia di comunicazione del gruppo Leader. **Biagio Sileno**, che ne era amministratore delegato dal 2005, il 31 dicembre scorso ha lasciato l'incarico, pur continuando a collaborare come consulente esterno. "Il gruppo Leader e l'esperienza di Pulsar mi lasciano favolosi ricordi", ha dichiarato Sileno, "ma dopo tanti anni ho deciso di rimettermi in discussione e lanciarmi in una nuova avventura". E dal primo gennaio 2008 il nuovo Amministratore Delegato di Pulsar Communications è... Alberto Belli! Sì, proprio il nostro Intruder, che ora lo è più che mai. Poi provate a dire che **Game Pro** non porta fortuna!

È possibile utilizzare i videogiochi per imparare la storia? Di questo quesito si è occupato il Parlamento Europeo coadiuvato da esperti del settore, psichiatri e da alunni provenienti da due scuole medie di Spagna e Italia. I ragazzi hanno dimostrato quanto possa essere divertente utilizzare i videogiochi (nella fattispecie lo strategico *Imperium Civitas 2* prodotto da FX Interactive) per l'apprendimento agli interessati Euro Parlamentari, tra i quali il più giovane in carica, il trentenne italiano Alessandro Battilocchio, ha dimostrato un notevole entusiasmo per l'iniziativa. Rimanendo in ambito comunitario il Governo Europeo ha approvato la proposta del Governo Francese di incentivare economicamente gli sviluppatori di software videoludico al lavoro su prodotti di rilevante contributo culturale con un rimborso del 20% sulle spese di sviluppo. Una stima ha valutato che circa la metà del software prodotto lo scorso anno avrebbe potuto godere dell'incentivo.

Dopo svariati rumor e mesi di attesa da parte della comunità di utenti del sito Internet di Nintendo è avvenuto il tanto sperato restyling della pagina web europea del produttore e sviluppatore nipponico. Finita l'era del viola GameCube ora il sito ha una veste grafica lucida e pulita che richiama il design di Wii e DS, ma oltre all'ovvio cambio grafico sono i cambiamenti strutturali a segnare le differenze col passato: un'approfondita pagina di supporto specificamente pensata per i genitori, un ampio spazio dedicato alle FAQ, l'aggiornamento dello Star Catalogo (il programma fedeltà di Nintendo) e in ultimo il Wii Point Card Shop, nel quale gli iscritti al sito potranno acquistare, con le stelle ottenute registrando prodotti ufficiali, dei Wii Point da utilizzare nel canale Wii Shop del Nintendo Wii.

A riprova di quanto scritto in **Game Pro** 008 in merito al mercato videoludico dell'est europeo, arriva la notizia di un accordo tra la nostrana Digital Bros. e il più grande publisher della Russia. I titoli di 1C Company saranno infatti distribuiti sul suolo del nostro continente attraverso la sussidiaria 505 Games. Secondo le prime stime, l'intesa porterebbe il fatturato della società dei fratelli Galante a raggiungere i 150 milioni di Euro per l'anno fiscale 2007/08, con un aumento del 7,1% rispetto ai dati precedenti. Tra i 15 titoli di 1C Company in uscita per PC nel 2008 segnaliamo *Cryostasis*, *NecroVision* e *Death Track*.

Il mercato dei videogiochi per telefoni cellulari è in continua espansione, e a riprova di questo dai primi di dicembre è possibile trovarli nei negozi di software presentati in confezioni del tutto simili a quelle dei titoli per altre piattaforme. Quest'iniziativa è opera del sito internet Multiplayer.it, che tramite il marchio Wirelessgaming e grazie all'accordo con alcuni produttori quali GluMobile e I-Play ha lanciato nei negozi le controparti per cellulari di alcuni dei titoli di maggiore successo quali *PES 2008*, *Shrek Terzo* e *Age of Empires 3 Mobile*. Di prossima pubblicazione altri titoli di richiamo: *Assassin's Creed*, *Silent Hill* e *Ghost Recon 2*.

Il calcio italiano, nonostante gli scandali, continua a essere apprezzato in tutto il mondo. L'ultimo esempio di questo in ordine di tempo è l'annuncio che Electronic Arts inserirà il giocatore del Milan Gennaro Gattuso sulla copertina di *FIFA Street 3*. Il calciatore nostrano sarà testimonial del gioco insieme a Ronaldinho e a Peter Crouch. "Siamo davvero orgogliosi di avere un calciatore italiano straordinario come Gennaro Gattuso sulla copertina di *FIFA Street 3*", ha commentato **Francesca Damato**, Marketing Director di Electronic Arts Italia. "Gennaro Gattuso infatti sarà il protagonista non soltanto del pack dell'edizione italiana, ma della copertina internazionale di *FIFA Street 3*, e darà a tutti i videogiocatori e appassionati di calcio del mondo la possibilità di contare sull'irresistibile simpatia e il talento internazionale di un grande Campione del Mondo".

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

3 dicembre 2007 - 31 dicembre 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	864.974	7.063.299	21.149.157
Wii	680.522	3.044.968	7.672.851
PSP	605.895	3.605.500	4.551.324
PS3	209.010	1.167.311	1.637.930
PS2	80.403	763.481	20.931.468
Xbox 360	34.545	242.292	508.237
GBA	354	49.774	15.348.713
GameCube	109	10.429	4.179.994

Classifica vendite console - USA

novembre 2007

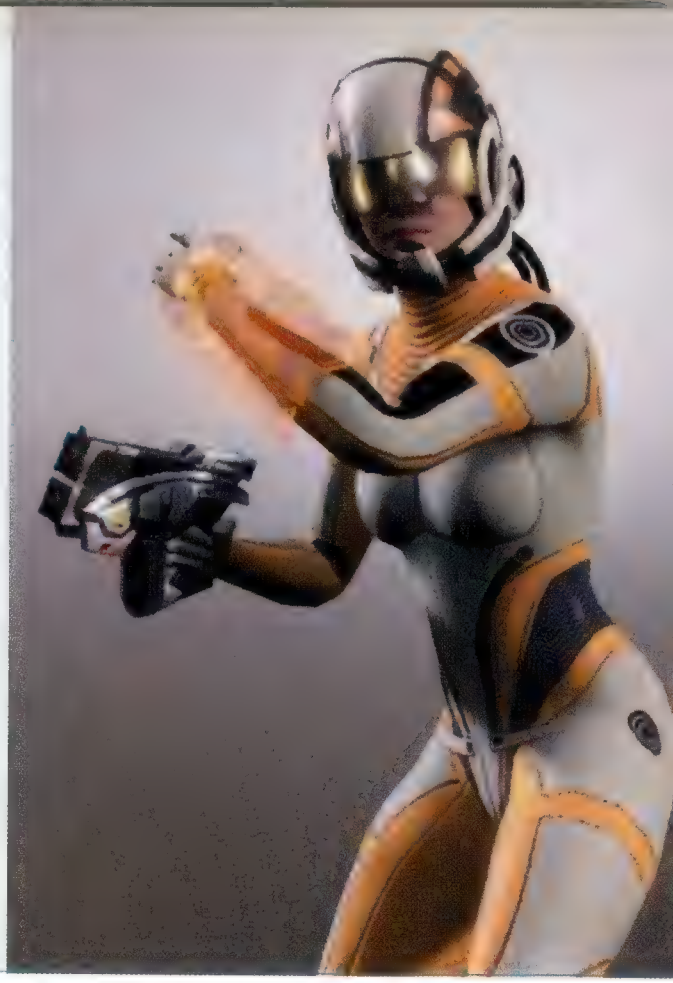
Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Nintendo DS	1.530.000	15.155.300
Wii	981.000	6.048.600
Xbox 360	770.000	7.862.700
PSP	567.000	9.413.200
PlayStation 2	496.000	39.977.000
PlayStation 3	466.000	2.476.000

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno



Leggevo su un forum, qualche giorno fa, la solita polemica riguardo i voti pilotati, le riviste vendute e i giornalisti corrotti. Colpa dei tanti 10 fioccati negli ultimi tempi, diversi dei quali proprio qui su GP. Fermo restando che gli argomenti di cui sopra fanno sempre abbastanza ridere, dispiace constatare come, invece, non si dia lo stesso risalto ad altre cose che succedono, proprio su questa rivista. Il bello del confronto maturo, dello scambio di opinioni, della discussione, si trova spesso nel non essere d'accordo, argomentando e, perché no, dando spazio al gusto personale che in fondo è sempre la variante che fa pendere l'ago della bilancia dall'una o dall'altra parte (capolavoro o buon gioco, titolo mediocre o prodotto di qualità...). Personalmente per esempio, in questo spazio, ho sempre manifestato la mia perplessità per il 10 di *Halo 3*, a cominciare dal numero con Master Chief in copertina (anatema!). Eppure, pensate un po', ho ancora una rubrica, Marco non mi ha cacciato e siamo ancora amici. Scanniamoci allora, perché la differenza tra una pianta grassa e un cervello che funziona passa anche per questo, per le opinioni differenti, per lo scontro frontale. Parlavamo di 10, giusto? Beh, il mio 10 per il 2007 si chiama *Mass Effect*, nonostante l'errore di stampa dell'ultimo numero, nonostante il framerate altalenante, nonostante compagni dall'IA altalenante, nonostante Metalmark non la pensi come me: perdoniamo un''epica' campagna da 7 ore a Bungie e condanniamo il sistema di combattimento di un GdR dalla regia perfetta, dalla mole di dialoghi mastodontica, con scelte che influenzano il gioco in ogni suo passaggio? Perdoniamo i nemici tutti uguali di *BioShock* e condanniamo la fase esplorativa di *ME* e dei suoi *millemila* pianeti, dimenticando il lavoro dietro a un codex così o chicche come la sorpresa nell'ascoltare un canto di balena su una luna dispersa, in omaggio al compianto *Starglider*? BioWare non sbaglia mai... e speriamo che non ci pensi EA al suo posto da domani.

Sul blog di Alberto 'Eldacar' Belli, reperibile all'indirizzo **http://eldacar.blogspot.com**, trovate altre riflessioni sullo stato dell'industria italiana (e non solo)

Continua

Sbanca il Natale in tutto il mondo: la corona torna a Kyoto. Mostruoso

Nel 2008, complice Jane Jensen, questo glorioso genere si prepara a rialzare la testa

***PES* aiuta l'UNICEF nelle sue battaglie per i bambini africani. Applausi**

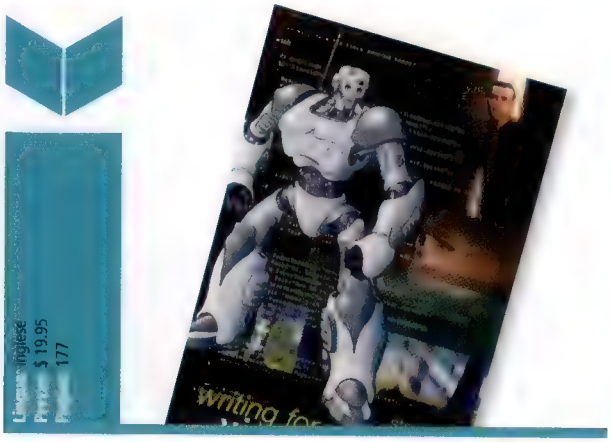
Quit

Warner abbandona la politica multiformato e sceglie il Blu-ray: un brutto colpo

Il 2008 è arrivato e questo attesissimo gioco ancora non si vede...

Namco Bandai non resiste alla tentazione di una serializzazione selvaggia

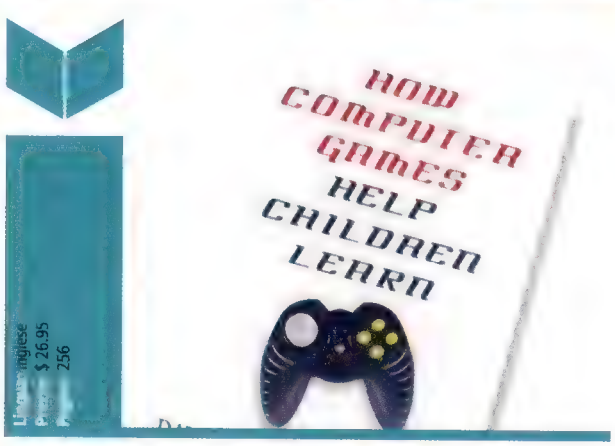
consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**



Lingua: inglese
Pagine: 177
$ 19.95

WRITING FOR VIDEO GAMES
Steve Ince, A&C Black, 2007

Dialoghi stereotipati, personaggi unidimensionali, situazioni da B-movie: il videogame sembra destinato a rimanere una forma di intrattenimento per adolescenti, anziché una forma espressiva dotata di un proprio statuto e di una propria estetica. Steve Ince non condivide l'accusa e osserva che gli elementi narrativi sono sempre secondari rispetto al gameplay. Allo stesso tempo, è difficile negare che il margine di miglioramento sia enorme. Pur essendo spesso trascurata, la scrittura svolge un ruolo fondamentale per il successo di un videogame. Un game writer deve concepire una storia avvincente, costruire dialoghi stimolanti, caratterizzare i personaggi: compiti tutt'altro che semplici. Inoltre, la natura interattiva del medium impone agli sceneggiatori di ripensare la pratica di scrittura e di abdicare il controllo sul testo per concedere spazio al fruitore, elevato a co-creatore. Ince illustra alcune tecniche di scrittura molto utili. A scanso di equivoci, occorre chiarire che Writing for Video Games non è un trattato accademico sulla narratologia nell'era dei new media, ma una guida pratica alla scrittura videoludica. Veterano della game industry (nel suo portfolio figurano titoli come *Beneath a Steel Sky*, *In Cold Blood*, *Broken Sword: Shadow of the Templars*, *The Smoking Mirror* e *The Sleeping Dragon*), Ince tratta in modo esaustivo concetti che spaziano dal game design alle convenzioni di genere, dalla stesura dei dialoghi alla creazione di un personaggio, dallo scripting alle cut scene. Accessibile e chiaro, Writing for Video Games è una efficace introduzione alla scrittura videoludica.



Lingua: inglese
Pagine: 256
$ 26.95

HOW COMPUTER GAMES HELP CHILDREN LEARN
David Williamson Shaffer, Palgrave MacMillian, 2008

Negli ultimi mesi, il potenziale pedagogico del videogame è stato discusso da diversi autori, a volte in modo brillante, altre in modo fiacco e generico. David Williamson Shaffer, docente di scienze dell'educazione presso la University of Madison-Wisconsin e game designer a tempo perso, appartiene al primo raggruppamento. Preso atto che il sistema educativo tradizionale è entrato in crisi, per innumerevoli fattori, Shaffer si domanda se e come il videogame possa aiutare le nuove generazioni ad apprendere meglio discipline come la fisica, l'astronomia, ma anche la storia e la letteratura. La risposta è affermativa: secondo Shaffer il medium digitale offre specifiche risorse che possono integrare strumenti tradizionali, libri in primis. Ma a differenza di James Paul Gee, che attribuisce un valore educativo anche a titoli controversi come *Grand Theft Auto* o *Ninja Gaiden*, l'autore afferma che solo specifici titoli di natura 'epistemica' posseggono un'efficacia pedagogica. In questi giochi educativi di natura sperimentale, l'utente interpreta il ruolo di un professionista (ingegnere biomedico in *Digital Zoo*, negoziatore in *Pandora Project*, giornalista in *science.net*) e impara, attraverso l'interazione, a gestire e risolvere situazioni complesse, decifrando flussi di informazioni e rispondendo alle molteplici sfide in tempo reale. Le simulazioni descritte dall'autore possono essere scaricate gratuitamente da Internet e pur non vantando il dettaglio grafico e la complessità dei più recenti videogame, presentano un notevole appeal. Il futuro dell'educazione, secondo Shaffer, passa attraverso il gioco.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

House Of The Dead 2 & 3 Return

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** SEGA

Ghost Squad ha spianato la strada per uno shooter più spettrale, ancora una volta arricchito dal multiplayer co-op. Perché non un *HOTD4*? Probabilmente per via della mancanza di HD. Oppure di tempo e voglia di impegnarsi

Hail To The Chimp

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** GAMECOCK

Un imperfetto sistema elettorale, possibilità di diffamare gli avversari, cronisti corrotti e arricchimento di denaro grazie a impropri mezzi politici: ecco cosa caratterizza questo party game a sfondo politico di Wideload

Dragoneer's Aria

FORMATO: PSP **PUBLISHER:** KOEI

La nuova opera di Nippon Ichi ha goduto dell'aiuto di Hitmaker, con il character design affidato a Juno Jeong, art director di *Lineage II*. Come se non bastasse, le musiche sono offerte gentilmente da Johann Sebastian Bach

Samurai Warriors: KATANA

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** KOEI

In uno spin-off di questa serie, l'idea di farsi strada imitando fendenti è assolutamente terrificante. Fortunatamente avrete una pistola a vostra disposizione, ma il pericolo di perdere un braccio nella concitazione resta

Silent Hunter 4: U-Boat Missions

FORMATO: PC **PUBLISHER:** UBISOFT

Il simulatore di sottomarini di Ubisoft si prepara ad accogliere il primo aggiornamento di rilievo. L'aggiunta principale riguarda le richieste di supporto strategico, oltre ovviamente alla campagna tedesca

Blood Bowl

FORMATO: 360, DS, PC, PS3 **PUBLISHER:** SCEE

Con questo titolo in arrivo, la lista del revival degli sport violenti in chiave fantasy si può dire completa. Cyanide riesumerà il vecchio marchio di Games Workshop, surclassando *Speedball Tournament* in quanto a numero di formati

Lego Batman

FORMATO: TBC **PUBLISHER:** WARNER BROS

Altre informazioni emergono dall'oscurità, e parlano di un titolo ancora più grande di *Lego Star Wars*, con un enorme cast di cattivoni fuggiti dall'Arkham Asylum e tutti collezionabili e controllabili

MX Vs ATV Untamed

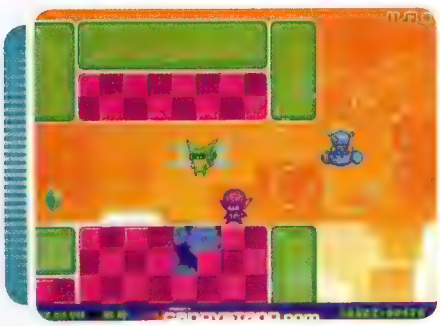
FORMATO: 360, DS, PS2, PS3, PSP, Wii **PUBLISHER:** THQ

Il sottovalutato marchio THQ è pronto a sbarcare su next-gen con un attacco multipiattaforma. Aspettatevi enormi scenari esterni, corse con ostacoli e una nuova modalità carriera multi-classe

Baroque

FORMATO: PS2, Wii **PUBLISHER:** ATLUS

Sting riporta in auge il suo vecchio GdR per Saturn e PS1. Il gioco è fortemente dedicato a un pubblico hardcore, ma si spera che le innovazioni vadano aldilà del semplice restyling grafico



☐ NET GAME DEL MESE

Headcase

Lo studio londinese Nitrome offre sul suo sito un buon numero di eccellenti giochi in Flash. Da tempo, uno dei preferiti dalla redazione è *Headcase*, gioco che offre un risvolto inaspettato ed egregiamente realizzato delle convenzioni del platform. Archiviato il fattore gravità, il pixelloso protagonista può camminare su qualsiasi superficie di una piattaforma e lanciarsi in linea retta, abbattendo ostacoli e nemici con il suo elmetto finché non atterrerà su un altro piano. Il gioco tiene sotto controllo questa meccanica grazie ad alcune superfici verdi, talmente appiccicose da non permettere di saltare, costringendovi a cercare superfici normali per poter proseguire e a calcolare i tempi di lancio per evitare i pericoli.

La difficoltà di *Headcase* aumenta grazie a gigantesche sfere demolitrici, proiettili e raggi elettrici, introducendo nuove idee a ritmo discreto lungo i suoi 25 livelli. Come negli altri giochi di Nitrome, lo stile artistico è splendido e coerente: il gioco crea già una terribile assuefazione, ma il suo aspetto è una ragione sufficiente per continuare a giocare.

Aion: The Tower of Eternity (PC)
NCsoft

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Duke Nukem Forever

E con questo abbiamo proprio visto tutto. La dimostrazione che non c'è davvero nulla che non possa accadere nel mondo dei videogiochi
PC, TAKE TWO

Tales of Vesperia

Dopo il sognante *Eternal Sonata*, Namco Bandai riprova a proporre storie fantastiche e personaggi delicati ai sanguinari utenti 360
360, PS3, NAMCO BANDAI

Final Fantasy Christal Chronicles: Ring of Fates

Il *Final Fantasy* meno sfruttato (ancora per poco) arriva finalmente su DS, dopo essere stato annunciato addirittura dal suo lancio
DS, SQUARE ENIX

Sequela di sequel

Avete perso il conto dei *Tales*? Anche noi

Ghostbusters, pur provenendo dal mondo del cinema, se realizzato a dovere potrebbe diventare un esempio di come produrre un sequel. La tempistica è azzeccata, le sue idee non sono state abusate e tutti sentivano un po' la mancanza degli Acchiappafantasmi

Nonostante l'aggiunta di una nuova cifra all'anno corrente inviti a una pausa di riflessione, sono sempre così tanti gli annunci 'shock' che ormai si è quasi desensibilizzati di fronte alle novità. Tra sequel, prequel e spin-off, quella che sembrava essere una tendenza simbolizzata da Square Enix, si è estesa anche ad altre case come Namco Bandai e il suo *Tales*, che in passato veniva usato proprio come contraltare a *Final Fantasy*.

Con la crescita selvaggia di iterazioni della serie, questo discorso non è più valido. Il seguito non è necessariamente qualcosa di sbagliato, e stiamo comunque parlando di serie la cui enorme popolarità è basata su una qualità oggettiva che continua a esistere. Nei GdR, però, occorre cautela. Ognuno di essi è infatti un universo a sé, cristallizzato nel tempo e che dovrebbe rimanere fedele a se stesso. Le memorie di un valido JRPG rimangono nel cuore del giocatore, che è libero di farne quel che vuole. Pensiamo al flusso inarrestabile di opere spontaneamente create dai fan: fanart (disegni), fanfiction (racconti), dojinshi (fanzine), improbabili pairing (love story inventate tra personaggi di una serie), ecc.

Quando invece sono gli sviluppatori a metterci le mani, il discorso cambia, perché sono gli arbitri della storia e dei personaggi. E possono anche rovinarli.

Il discorso va esteso a tutti gli altri generi. Un cambio di elementi del team originale, nuove esigenze di mercato, ingerenze del publisher: fattori che poco hanno a che fare con la passione di chi il gioco l'ha amato e vissuto. C'è modo e modo di fare un sequel, e bisogna rendersi conto che non tutti i giochi hanno bisogno di una cadenza pressoché periodica.

Ghostbusters si muove in una direzione diametralmente opposta. L'operazione è ardita: gli sviluppatori si faranno carico di un enorme bagaglio emozionale, riempito dalle memorie d'infanzia di tutti i giocatori che ricordano i film (e il primo storico videogioco, rievocato nel Making Of di **Game Pro** 001) con tanto affetto. Molti inarcano il sopracciglio a sentire parlare del nuovo capitolo di una serie perché nessuno ne sente il bisogno, vuoi perché ne sono già usciti a sufficienza, vuoi perché un universo ha già detto tutto quello che poteva dire. Gli Acchiappafantasmi, invece, si erano fatti vedere fin troppo poco, e forse era davvero ora che ritornassero dei personaggi e delle storie così tanto amate.

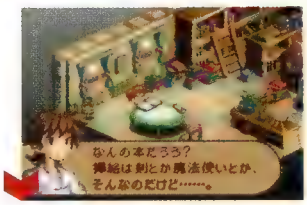
Guglielmo De Gregori

028 **Burnout Paradise**
360, PS3

030 **Age of Conan**
360, PC

032 **Ghostbusters**
360, DS, PC, PS2, PS3, Wii

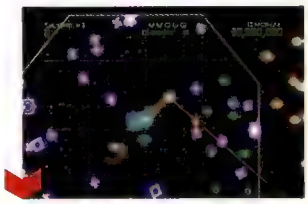
033 **Ferrari Challenge**
PS3



033 **Final Fantasy Tactics Advance 2**
DS

034 **Dark Messiah of Might & Magic: Elements**
360

034 **Dark Sector**
360, PS3



035 **Geometry Wars Galaxies**
Wii

036 **Pain**
PS3

036 **Panzer Tactics DS**
DS

037 **Fragile**
Wii

037 **Namco Carnival**
Wii

038 **Grand Theft Auto IV**
360, PS3

040 **Warhammer: Battle March**
360, PC

041 **Tales of Symphonia: Knight of Ratatosk**
Wii

041 **Tales of Innocence**
DS

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **CRITERION GAMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **22 GENNAIO**

Burnout Paradise

Criterion ha trovato il paradiso nel free roaming, ma come si troveranno i giocatori con il nuovo Burnout?

This is driving!

È raro vedere uno sviluppatore impugnare un Sixaxis a un'anteprima di un titolo multipiattaforma, ma Channon l'ha fatto. Infatti Criterion ha scelto PS3 come base di sviluppo per poi convertire il codice per le altre console; questo, tuttavia, non impedisce che entrambe le versioni girino a 60 frame al secondo costanti. Il vantaggio di sviluppare su PS3, afferma Channon, è quello di poter convertire senza grossi problemi il codice per Xbox 360: il procedimento inverso è decisamente più complicato. "Da sempre abbiamo scelto la piattaforma Sony per sviluppare la serie *Burnout*, e con Sony abbiamo un ottimo rapporto. Abbiamo fatto la scelta giusta, anche perché abbiamo un prodotto 360 di alto livello, e abbiamo aggirato il problema che affligge molti altri sviluppatori, che scelgono di partire dalla console Microsoft".

"Non volevamo assolutamente inserire una freccia a video nel gioco", afferma **Nick Channon**, senior producer di Criterion Games, a proposito di *Burnout Paradise*, e così hanno fatto. Nessuna indicazione se non la segnaletica orizzontale che ovviamente ignoreremo mentre correremo a velocità folli nella città, bruciando i semafori, oltrepassando gli incroci senza preoccuparci del traffico e scaraventando i nostri avversari sui muri. Nessuna barriera luminosa per indicarci la 'retta via': dovremo usare la testa per orientarci. Non c'è nemmeno un GPS in stile *Test Drive Unlimited* a guidarci verso la prossima gara o verso il traguardo.

Una mossa decisamente coraggiosa per un titolo che si è basato per anni sulla classica formula 'parti dal punto A e raggiungi il punto B il più velocemente possibile'. Sulla carta poteva sembrare impossibile trasformare *Burnout* in un gioco 'free roaming', ma Criterion ha deciso di fare il 'salto', di tentare una nuova via, per poter creare finalmente un titolo che potesse essere definito di nuova generazione.

> **È una mossa decisamente coraggiosa per un titolo che si è basato per anni sulla classica formula 'parti dal punto A e raggiungi il punto B' il più velocemente possibile**

Nessun compromesso, nessuna freccia, nessun tracciato: è il giocatore che sceglie il percorso migliore per raggiungere per primo il traguardo, attraversando le strade di Paradise City, dal centro urbano alla periferia rurale. Sono rimaste ovviamente le modalità che hanno decretato il successo della serie, come ad esempio Road Rage, corsa frenetica con l'obiettivo di eliminare più avversari possibile, ma senz'alcun limite al di là del ticchettio del timer. La nuova Stunt Run va un passo oltre, e consente di estendere la corsa anche a molto dopo la fine del tempo limite, purché si continui a usare ininterrottamente il boost.

La nuova struttura aperta ha permesso di rendere subito disponibili tutti i 120 eventi dal primo minuto di gioco, con una difficoltà gestita in modo dinamico a seconda del vostro numero di vittorie. Gli unici contenuti sbloccabili dal giocatore sono le 76 auto del parco vetture, e nel caso di *Paradise* anche sbloccare i contenuti è un gioco a sé. La maggior parte delle auto, una volta conquistate, saranno presenti sulle strade di Paradise City, e toccherà al giocatore trovarle e abbatterle per poterle poi guidare.

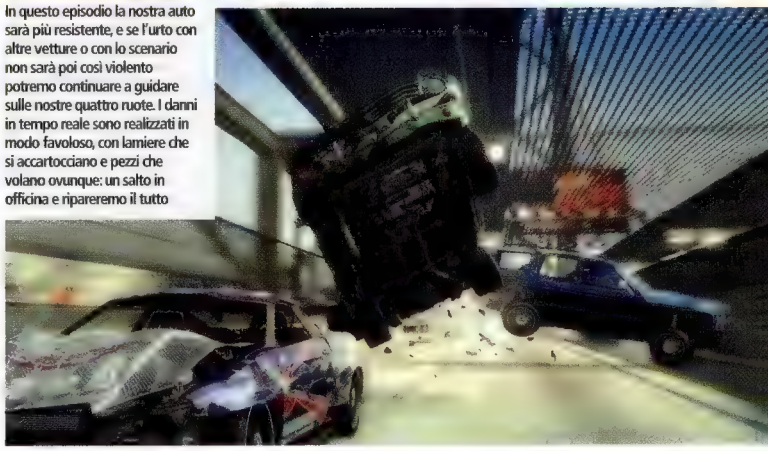
Per tenere fede al testardo intento di evitare la soluzione della continuità data da interfacce e schermate di caricamento, Criterion ha fatto sì che ogni azione venga eseguita tramite una locazione fisica all'interno della città. Per questo motivo, per cambiare auto dovremo recarci in una discarica, e non aspettatevi la possibilità di ricominciare al volo una corsa con la semplice pressione di un tasto o di cambiare mezzo da un menu di selezione. L'unico modo per farlo sarà recarvi nel distretto corrispondente alla classe di auto voluta (tre in totale) e trovare la poco prima citata discarica.

La classe Speed, con auto veloci ma molto leggere, non ha bisogno di presentazioni, ed eredita la regola delle concatenazioni dei boost da *Burnout 2*; Aggression e Stunt, al contrario, sono più robuste, e accumulano boost in

I controlli sono perfetti, arcade al punto giusto con differente feeling per ogni modello di auto, e in perfetto stile *Burnout*. Il freno a mano è un must, e assolutamente fondamentale per affrontare ancor più velocemente ogni curva ed esibirsi in spettacolari evoluzioni

Con così tante auto, modalità e stili di guida mutuati direttamente dal passato della serie, *Burnout Paradise* spera sinceramente di rappresentare qualcosa di valido per tutti i fan: nonostante l'apprezzamento diffuso di *Burnout*, dopotutto, ognuno ha un'opinione ben precisa su quale sia il migliore

In questo episodio la nostra auto sarà più resistente, e se l'urto con altre vetture o con lo scenario non sarà poi così violento potremo continuare a guidare sulle nostre quattro ruote. I danni in tempo reale sono realizzati in modo favoloso, con lamiere che si accartocciano e pezzi che volano ovunque: un salto in officina e ripareremo il tutto



relazione allo stile di guida adottato. Anche in *Paradise* troviamo il controverso 'traffic check' di *Revenge*, ovvero la possibilità di travolgere le auto nel nostro senso di marcia senza fare incidenti, riservata però alle auto più robuste: provate a farlo con una Speed e vi ritroverete in un ammasso di lamiere accartocciate.

Per paura che questa libertà diventasse esagerata e dispersiva, Criterion ha deciso di limitarla in modo semplice, riducendo la dimensione della città: Paradise City non è che una frazione della Oahu di *Test Drive Unlimited*, e può essere attraversata da un'estremità all'altra in circa sette minuti. Sarà proprio la conoscenza millimetrica delle strade la chiave del successo per vincere ogni gara di *Burnout* ed eseguire il maggior numero di stunt sfruttando le numerose rampe dislocate in ogni distretto. Per facilitare il compito alla memoria del giocatore, i punti di arrivo sono solo otto per tutte le differenti tipologie di gara disponibili.

La 'piccola' mappa è stracolma di opportunità di divertimento, dai 400 cancelli da sfondare ai 120 cartelloni da far cadere, dai parcheggi multipiano al minigioco del parcheggio con il freno a mano. La modalità Crash si è trasformata in 'Showtime', una sorta di slowmotion altamente ironico che si può attivare in qualsiasi momento premendo contemporaneamente i due bumper del pad, con l'auto che capitombolerà per parecchi metri, forse in modo non proprio realistico, dopo il primo impatto.

I minigiochi la faranno da padroni anche nel multiplayer, e in pochi istanti è possibile invitare i propri amici mentre stiamo guidando con la semplice pressione di pochi pulsanti, per ritrovarsi nella frazione di un secondo a condividere un mondo con otto giocatori. La presenza della modalità Showtime, con classifiche aggiornate in tempo reale, o la possibilità di sfide in co-op, sono solo alcuni dei punti di forza che infuocheranno il Live di *Burnout Paradise*. Del resto è sotto questo punto di vista che la filosofia aperta della struttura di gioco può essere apprezzata al meglio.

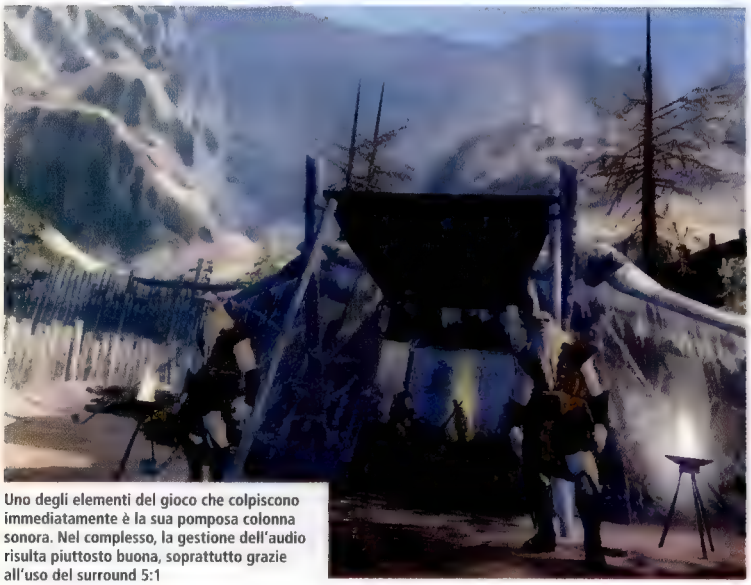
Non possiamo che congratularci con Criterion per aver rischiato e non essersi rifugiati in un mero sequel con una nuova ambientazione, per aver realizzato un titolo dalla grafica sbalorditiva, una velocità fissa a 60 fotogrammi al secondo e dannatamente divertente e appagante. Onore al merito anche per non aver stravolto la filosofia del primo titolo della serie, per essere riusciti a realizzare un gioco che ha 'il sapore di *Burnout*', ed è quindi facilmente identificabile come appartenente alla serie, senza snaturarlo in alcun modo. Con così tante auto e modalità che richiamato ogni episodio della serie, così come i differenti stile di guida presenti, *Burnout Paradise* vuole attirare l'attenzione di tutti i fan di ogni singolo episodio, racchiudendo in un unico titolo l'essenza di ognuno di essi. Forse in single player potrebbe diventare un po' frustrante, soprattutto per l'impossibilità di ricominciare una gara o poter cambiare al volo l'auto, ma senza ombra di dubbio sarà una vera droga in modalità multigiocatore.

Un piccolo indicatore del nome della strada in alto sullo schermo permette in qualche modo di orientarsi meglio nella città di *Paradise*, ed è l'unica concessione del gioco alla navigazione guidata. Durante le gare delle frecce lampeggianti indicheranno la via consigliata per raggiungere la linea del traguardo

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **FUNCOM**
ORIGINE: **NORVEGIA**
USCITA: **2008**

Age Of Conan: Hyborean Adventures

L'uso che ha fatto Funcom della licenza di Conan ha senza dubbio spinto il MMOG nella direzione della violenza e dell'oscenità, ma non è questo l'unico modo in cui rompe le convenzioni del genere



Uno degli elementi del gioco che colpiscono immediatamente è la sua pomposa colonna sonora. Nel complesso, la gestione dell'audio risulta piuttosto buona, soprattutto grazie all'uso del surround 5:1

Come gestire i rapporti tra le città

Age of Conan presenta, tra le altre abilità dei più alti livelli di gioco, anche quella di creare città costruite attorno alle gilde, nonostante l'esatto meccanismo per fare ciò sia ancora un mistero. Quello che abbiamo sentito noi in proposito ci ha fatto venire l'acquolina in bocca: le gilde possono avere risorse proprie, il che crea un motivo economico per dichiarare guerra, dal momento che i loro domini sono ovviamente connessi con le loro attività commerciali e alle loro abilità di scambio. Come per i combattimenti viscerali promessi da Funcom, anche in questo caso l'implementazione sarà tutto. A parte questo, pare ci sia anche la possibilità di PvP: la nostra sessione di cattura bandiera si è rivelata sorprendentemente intensa e frenetica, con la necessità di padroneggiare le proprie istanze di attacco e di difesa, le pozioni della salute, le combo e le forze di resistenza, oltre a una buona dose di tattiche per far fronte a un simile pandemonio. Senza dubbio un team più organizzato potrà sfruttare meglio il rapporto tra classi anche per ottenere un migliore effetto a livello di gameplay.

Potreste non notarlo dagli screenshot: barbari, giganti e demoni, dopotutto, sono all'ordine del giorno all'interno di un genere impregnato di fantasy come il MMOG. Man mano che si va avanti con l'ultimo prodotto di Funcom, tuttavia, ci si renderà presto conto che questo gioco cerca di rendere una consistente serie di cose in maniera assolutamente non ortodossa. L'inizio del gioco vede il vostro personaggio, un ex schiavo, gettato sulla riva dell'isola tropicale di Tortage, dopo che una tempesta ha fatto naufragare il vascello prigione sul quale si trovava. Segue una breve missione introduttiva in cui libererete una donzella svestita e colpirete rozzi pirati con un pezzo di legno; dopodiché potrete incamminarvi verso l'interno dell'isola, alla ricerca della città di Tortage, e una volta arrivati vi ritroverete invischiati in una cospirazione contro l'occupazione totalitaria del luogo, contemporaneamente inseguendo il vostro sogno di gloria ed eroismo.

A parte la qualità della storia, certamente sopra la media, la principale differenza con gli altri MMOG è che non molto di quanto narrato fin qui avviene in modalità multiplayer. Originariamente, anzi, l'intera sequenza era pensata solo per il single player, e si assicurava che i nuovi giocatori fossero comprensibilmente guidati per mano attraverso i livelli più semplici prima di venire catapultati nel più ampio mondo del multiplayer. Questa idea originaria è stata adesso rimpiazzata con un compromesso: durante il giorno, Tortage può essere vissuta in modalità multiplayer, permettendovi di svolgere in gruppo quest che non hanno comunque effetti sullo svolgimento della storia; durante la notte, invece, una fase del gioco che incominciate dormendo, il gameplay assume a tutti gli effetti una natura a istanze single player. È qui che il vostro personaggio dovrà affrontare l'intera campagna e, dislocando i progressi effettuati a livello narrativo dalla modalità multiplayer, *Age of Conan* è in grado di strutturare sfide più avvincenti con ripercussioni più profonde di quelle che avrebbero se si limitassero a lasciarvi allo sbaraglio in un mondo costantemente popolato da altri giocatori. In quanto tale, il gioco non si limita certo alle classiche quest di sterminio e/o raccolta, e introduce invece il fattore motivazione attraverso elaborati dialoghi, prendendo spunto dalle più profonde e spesse trovate narrative impiegate nei GdR in single player. Resta da vedere se tale qualità permanga anche dopo la fine della fase single player; i livelli più avanzati di cui abbiamo avuto un assaggio, in effetti, sembravano nuovamente rientrare nell'ambito del familiare, con le loro quest di raccolta che ci vedevano vagare per le paludi alla ricerca di bozzoli da seta da strappare a ragni giganti.

I dialoghi con i PnG sono cut scene inquadrate in primo piano, un'altra convenzione presa a prestito dalla modalità single player dei GdR e che dà ad *Age of Conan* la sensazione di un coinvolgimento personale spesso estraneo agli MMOG

Un'altra idea rivoluzionaria osservata nelle dimostrazioni precedenti è ora in fase di modifica. Precedentemente si era dibattuto sul differire la scelta dei principali elementi relativi all'avanzamento di un personaggio fino a che non fosse stata totalmente completata la sezione riguardante l'isola di Tortage. Sul vascello degli schiavi il giocatore può scegliere il suo aspetto, compiendo una selezione fra tre razze umane che non ha comunque alcun impatto sul gameplay e utilizzando un tool simile a quello di *Oblivion* per modificare i tratti somatici in un'ampia varietà di volti repellenti. Per scegliere una classe, invece, bisognava in origine aspettare fino al quinto livello e altre scelte si sarebbero imposte comunque dopo, permettendo uno sviluppo *in fieri* che andava man mano influenzando le caratteristiche del giocatore dal punto di vista delle abilità e della capacità di costruire alleanze e gestire traffici commerciali. A seguito del feedback ricevuto con la versione beta, le cose non stanno più così e il giocatore può ora decidere quale sia la propria classe di appartenenza sin dal primo livello; è stato comunque sottolineato come questa scelta

È interessante notare come gli sviluppatori abbiano optato per il depotenziamento degli attacchi speciali, o imprese. Di conseguenza il giocatore seleziona delle sfide adatte al proprio stile piuttosto che lasciarsi guidare da scelte ovvie

potrebbe cambiare nuovamente prima del lancio del gioco. E se è un peccato vedere Funcom rinunciare a un'idea talmente unica, la decisione è stata evidentemente presa nel tentativo di dare ai giocatori ciò che vogliono e, come minimo, di evitare che i personaggi secondari di uno stesso giocatore debbano obbligatoriamente giocare un'identica sezione di apertura.

In linea con i tentativi di trasporre sistemi di combattimento intensi negli MMOG fatti da *Tabula Rasa* e *Hellgate: London*, *Age of Conan* ha evitato la classica formula del targeting e dell'attacco automatico. Il gioco utilizza invece un mix di attacchi direzionali tramite l'uso del tastierino numerico e un sistema semplificato di combo. Ogni avversario possiede una diversa capacità di resistenza agli attacchi da sinistra, da destra e dall'alto, indicata dal numero di barre bianche che compaiono sul lato in questione accanto al personaggio e che divengono visibili quando ci si passa sopra col cursore. Queste tattiche di difesa possono però cambiare spontaneamente, costringendo il giocatore a passare in continuazione da un attacco all'altro. A questo si aggiunga il sistema di combo, attivato con i numeri più alti o attraverso l'icona di una barra lungo la base dello schermo. Una volta cliccata, vi verrà richiesto di premere i bottoni degli attacchi direzionali secondo una sequenza che compare sullo schermo. È poi necessario gestire diverse posizioni di difesa e di attacco, assieme alle pozioni per il ripristino della salute, alcune delle quali hanno un effetto più immediato di altre.

> Senza dubbio Funcom capisce il mondo di Conan e questa trasposizione non replica solo il sesso e la violenza dei romanzi e dei film, ma in parte anche la loro articolazione e profondità

È un sistema un po' difficile da utilizzare, non tanto per la complessità delle combo, quanto piuttosto per il fatto che la struttura dei controlli distribuisce le funzionalità di movimento e di attacco tra le due mani, rendendo praticamente impossibile ottenere l'azione perfetta. Il tastierino numerico obbliga le vostre dita ad abbandonare i comandi di movimento e il mouse non può essere utilizzato per ruotare la prospettiva quando si clicca l'icona della barra. Non è un problema grave in termini di buona gestione del vostro personaggio, ma si percepisce chiaramente come si tratti di una soluzione inappropriata e che sminuisce tentativi di Funcom di trasportare un maggior senso di violenza all'interno del gioco rispetto agli altri MMOG. La necessità di iniziare ogni attacco, insieme con quella di cambiare mira, attivare combo e bere pozioni, sembra un po' contraddittoria rispetto alla possibilità, per il giocatore, di controllare ogni singolo colpo; si ha la sensazione *di stare* semplicemente 'microgestendo' qualcosa che negli altri MMOG è descritta in maniera più fluida dal sistema di controllo indiretto. Ad ogni modo, è importante notare come siano drammaticamente cambiate le cose dall'ultima volta che abbiamo visto il gioco a luglio; indubbiamente Funcom continuerà a giocare con altre configurazioni di controllo e, se tutto va bene, troverà quelle che trasmetteranno meglio al giocatore un intenso e pieno coinvolgimento nella battaglia.

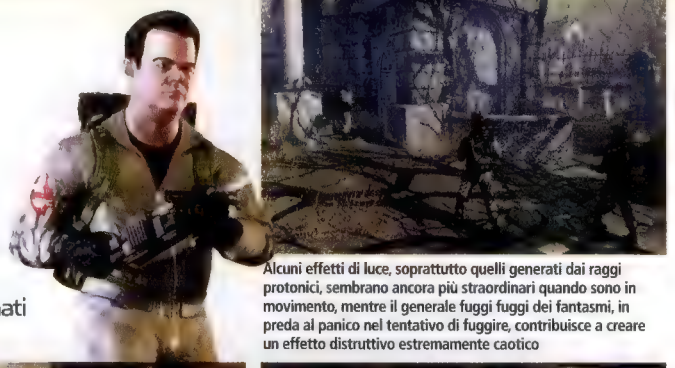
Sarebbe un peccato se *Age of Conan* deludesse a causa di quella che potrebbe essere una scarsa implementazione delle sue altrimenti ottime intenzioni; il combattimento intenso e viscerale è una più che benvenuta variante alle convenzioni dei MMOG, che spesso sembrano ridurre la sensazione di coinvolgimento a vantaggio di una gestione statistica dell'azione. Senza dubbio Funcom capisce il mondo di Conan e questa trasposizione non replica solo il sesso e la violenza dei romanzi e dei film, ma in parte anche la loro articolazione e profondità. Possiamo solo sperare che sia anche capace di creare un'esperienza ricca e profonda attraverso tutti i livelli di gioco.

Funcom ha cercato di evitare una presentazione dei PnG come semplici dispensatori di quest. Molti di essi, piuttosto, possiedono i propri orari e luoghi di interesse, come la locanda qui sopra, creando l'impressione di trovarsi in un mondo vivo

FORMATO: **360, DS, PC, PS2, PS3, Wii**
PUBLISHER: **SIERRA ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **RED FLY STUDIOS (DS, PS2, Wii), TERMINAL REALITY (360, PC, PS3)**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **Q4 2008**

Ghostbusters

Le voci su presunte apparizioni di fantasmi e fenomeni paranormali connessi hanno ormai fatto il giro di tutti i formati



Alcuni effetti di luce, soprattutto quelli generati dai raggi protonici, sembrano ancora più straordinari quando sono in movimento, mentre il generale fuggi fuggi dei fantasmi, in preda al panico nel tentativo di fuggire, contribuisce a creare un effetto distruttivo estremamente caotico

L'avvincente sequenza della biblioteca realizzata nel film era resa tale sia dallo humour acido di Venkmann sia dagli effetti di un precedente momento di terrore, aspetti che il gioco tralascia a favore di un brivido immediato

Non sembrava proprio che il terzo film della serie sarebbe arrivato in tempi così brevi. Grazie allo sviluppo multipiattaforma curato da Terminal Reality e Red Fly Studio, *Ghostbusters* costituisce il ritorno al cast e agli sceneggiatori originali dopo più di vent'anni, nonché una nuova fondamentale aggiunta al canone di una delle migliori commedie a stampo soprannaturale mai realizzate.

Il gioco vi vede reclutati all'interno della storica squadra degli Acchiappafantasmi, che stanno cercando di sfruttare la loro abilità nel salvare il mondo e allo stesso tempo ricavarne dei guadagni. Da qui in poi il gioco torna a esplorare terreni vecchi ma significativi, e allo stesso tempo introduce nuove trame e retroscena.

Parecchi dei mostri che sono agli ordini di Gozer, la semidivinità del primo film, possiedono un design ispirato al simbolismo azteco e, naturalmente, saranno loro le vere star dello spettacolo. Come già detto, ritroverete facce familiari come la Bibliotecaria, Slimer e l'Omino dei marshmallow, ma anche nuove orripilanti creature, come fantasmi che escono dai libri, tubi al neon zannuti che vagano per le strade, sinistri gargoyle e apparizioni sotto forma di cani rabbiosi.

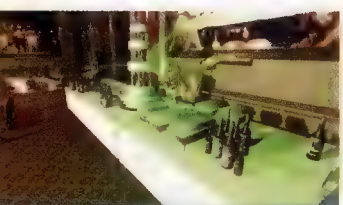
Per poterli sconfiggere, avremo a disposizione l'equipaggiamento originale (senza dubbio il migliore): un 'acceleratore nucleare non autorizzato', o zaino protonico, la trappola per imprigionare gli ectoplasmi dopo averli indeboliti con il flusso protonico, un rilevatore PKE che fornisce informazioni sui bersagli e la storica Ecto 1. Purtroppo, secondo le prime indiscrezioni, l'automobile non può essere utilizzata per girare liberamente, ma forse un'impostazione più limitata si rivelerà la decisione più azzeccata.

Le location variano notevolmente, da quelle più ovvie a quelle più ispirate, compresi un cimitero avvolto nella nebbia e pieno di lapidi in rovina incrostate da fango e muschio, la biblioteca del primo film, ricreata con scrupolosa attenzione a tutti i dettagli architettonici (anche se, purtroppo, non è stata riposta la stessa cura nella varietà dei libri) e, soprattutto, la sala per banchetti in cui la squadra incontra per la prima volta Slimer, completa di carta da parati e tavoli da distruggere a piacimento. Allo stesso modo, bisognerà arrestare la scalata al grattacielo dell'Omino dei marshmallow, mentre si rimane sospesi sopra di lui con una corda, ammirare il panorama di un castello infestato dai fantasmi ed esplorare delle fogne che sembrano essere inondate da flussi di ectoplasmi.

È certamente da sottolineare come la versione realizzata per il Wii da Red Fly Studio sia notevolmente differente da quella particolareggiata del gioco di Terminal Reality, con personaggi maggiormente stilizzati e il flusso protonico guidato dal movimento del Wii Remote (mentre, con una trovata brillante, la trappola viene attivata spingendo il Nunchuk in avanti). Ancora nulla è stato confermato sulla modalità single player per 360, PC e PS3, ma la versione sul Wii darà accesso al multiplayer, includendo un 'Ghosts vs Busters' in cui i giocatori possono optare per un faccia a faccia (i fantasmi hanno la capacità di attraversare i muri e di ricoprire di melma i Ghostbuster) o per una gara a chi acchiappa più ectoplasmi.

L'unico aspetto del gioco ancora non mostrato è forse quello più importante: il soggetto e il suo humor. Ma con il cast originale di nuovo in scena, e la scontata eccitazione del trovarsi nei panni di un Ghostbuster, questo potrebbe essere uno dei titoli più validi del 2008.

Sembra proprio che qui i ragazzi rischino di incrociare i flussi, il che, a detta di Egon, causerebbe un'inversione protonica totale, e inevitabilmente la schermata di game over



E chi chiamerai?

Scritto dallo stesso team che ha sceneggiato il film, in *Ghostbusters* ritroverete le voci del cast originale, incluse naturalmente quelle di Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis ed Ernie Hudson. Il gioco è ambientato negli anni Novanta, due anni dopo gli eventi narrati in Ghostbusters II, quando New York ha ormai iniziato ad accettare Gozer (in particolare, attraverso l'apertura di un museo dedicato all'arte e all'architettura risalenti al suo periodo storico), il che suona esattamente come il genere di perversioni che accadono nel mondo reale. Il gioco non ha ovviamente nessuna connessione con il soggetto di 'Ghostbusters in Hell', ideato per il terzo film, o la demo del gameplay, se effettivamente di una demo si trattava, che era stata trafugata da Zootfly a inizio anno.

Ferrari Championship

Bolidi rosso fiamma scivolano sulle strade bagnate dalla pioggia, con una bella licenza Ferrari a condire il tutto

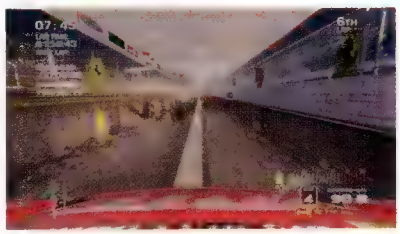
FORMATO: **DS, PS3, PSP, WII**
PUBLISHER: **SYSTEM 3**
SVILUPPO: **EUTECHNYX**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **FEBBRAIO**

Il Ferrari Challenge è un evento annuale interamente dedicato a un modello particolare di Ferrari, il quale cambia ogni anno, e che separa i corridori professionisti dai 'guidatori gentleman'. *Ferrari Challenge* si fonda su una dicotomia simile: sa di prodotto pubblicitario partendo dalla confezione fino ai cartelloni in pista, ma, entro tali limiti, vuole anche essere una completa simulazione automobilistica.

E di certo sembra raggiungere il suo obiettivo. Sebbene la corrente generazione di console possa contare su molti racing graficamente eccelsi, le auto di *Ferrari Challenge* sono modellate ottimamente e i tracciati sono delle repliche perfette delle loro controparti reali. E non si può negare certamente l'ebbrezza di sfrecciare alla guida di una splendente Ferrari che mai ci si potrebbe permettere davvero.

La manovrabilità delle vetture è altrettanto fedele e le limitazioni dovute all'utilizzo di un unico marchio vengono superate grazie a un'ossessiva attenzione verso le minime differenze tra i vari modelli di Ferrari. In alcuni casi, certe modifiche tra varianti dello stesso modello sono quasi impercettibili. Ma, a parte questo, le auto sono caratterizzate a tal punto che ogni gara sarà diversa dalle altre.

Modificare i parametri di manovrabilità permette di giocare il titolo sia come un racer lineare che come un severo simulatore, mentre la presenza di alcune opzioni 'on/off' è tanto scontata quanto ben accolta. Se l'idea di un buon simulatore con un gran numero di Ferrari vi attira, questo potrebbe fare al caso vostro; se al contrario il pensiero di giocare con meccanismi manuali vi infastidisce, e non volete pagare per un gioco stracolmo di pubblicità, allora fareste meglio a guidare oltre.



La manovrabilità è stata supervisionata e provata da Bruno Senna, nipote del vecchio Ayrton. Sembra che il compianto pilota di F1 un giorno sia tornato dal Giappone con *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* per Master System e, sconfitto continuamente dai suoi nipotini, li accusò di barare e giurò di non toccare mai più il gioco

Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire

Confusi dai numerosi giochi tattici e dall'universo di Final Fantasy? Questo potrebbe essere un buon punto d'inizio

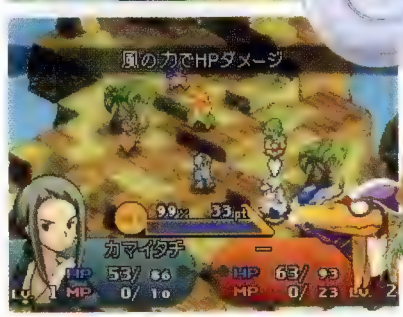
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE), TBA (USA, EUR)**

L'indizio è nascosto nel titolo: *Final Fantasy Tactics A2* riprende da dove *Final Fantasy Tactics Advance* aveva lasciato, piuttosto che prendere come punto di riferimento l'antenato della serie, *Final Fantasy Tactics*. Per la felicità di chi non è familiare con il mondo di Ivalice, questo significa una selezione più vasta di razze giocabili, un avanzamento della propria carriera più coinvolgente e accattivante, un sistema di quest più interessante, una mappa del mondo personalizzabile e il ritorno dei giudici, che faranno rispettare le regole sui campi di battaglia. Il gioco inizia anche da dove aveva cominciato il capitolo per GBA: con un giovane protagonista (in questo caso un ragazzino chiamato Luso) che scopre un grimorio grazie al quale è trasportato nel mondo di Ivalice.

La differenza è che stavolta Ivalice offre molti più lavori, razze giocabili e tipi di quest, oltre a un look chiaramente migliore: va però detto che muoversi nelle mappe di battaglia continua a rivelarsi ostico durante le sessioni più concitate. Qualcuno di sicuro si starà chiedendo se il gioco si collocherà nella 'vera' Ivalice di *FFXII* e dell'originale *Tactics*, oppure nel mondo 'fittizio' di *Tactics Advance*. Probabilmente, la risposta va al di là di una spiegazione razionale, sebbene Vaan e Penelo faranno la loro comparsa.

Per il resto, il gioco appare come al solito, cosa che farà certamente piacere a chi ha speso centinaia di ore giocando all'originale per GBA. Per chi invece non ha mai avuto questo piacere, *The Sealed Grimoire* sarà un perfetto punto d'inizio.

Dopo aver visitato il pub e assemblato il proprio clan, si è in grado di scegliere tra diverse quest da affrontare. La loro riuscita, come nel primo gioco, vi consentirà di piazzare nuove locazioni sulla mappa



Tutte le razze giocabili di *Tactics Advance* faranno ritorno, inclusi gli Hume e i Bangaa (mostrati qui). Saranno accompagnati da un paio di nuovi arrivi: i Seeq e i Gria

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **Q1 2008**

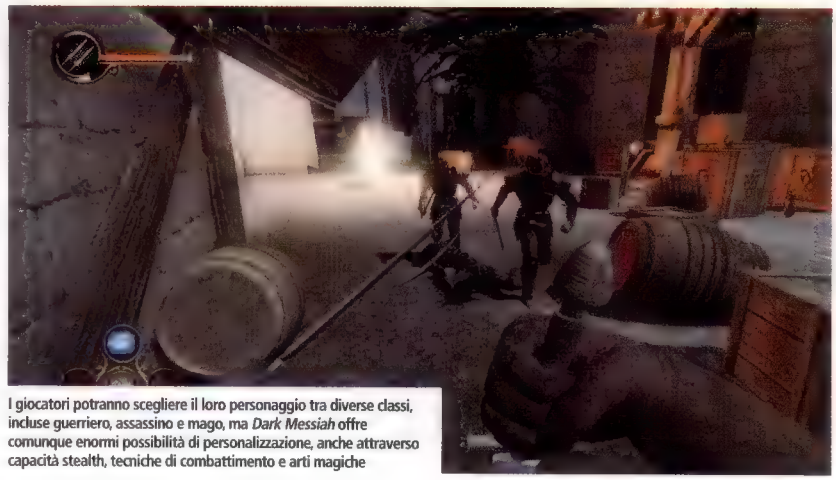
Dark Messiah Of Might And Magic: Elements

Ubisoft mette piede su Xbox 360 col porting del GdR action di Arkane

Nonostante le sue molte imprecisioni, *Oblivion* rimane tuttora il maggiore esempio di gioco di combattimento di cappa e spada in prima persona disponibile su Xbox 360. Su PC fu spodestato nel 2006 dal *Dark Messiah* degli Arkane Studios, che aggiungeva al tedioso combattimento 'botta e risposta' di *Oblivion* una profondità inedita, grazie anche all'utilizzo di un nuovo modello fisico e di un sistema di combattimento più complesso.

La mappatura dei controlli per il pad del 360 è inoltre una delle migliori mai viste, garantendo le massime prestazioni, sia nelle sezioni platform che in quelle action. Per quel che concerne gli attacchi, abbiamo una gestione tramite grilletti dorsali. Una piccola pressione del pulsante RT garantisce un attacco veloce, che possiamo rendere potente tenendo premuto il pulsante per un paio di secondi. Per bloccare è invece utilizzato il grilletto sinistro, mentre per menar calci sarà necessario premerli entrambi contemporaneamente. Si tratta di un sistema alquanto elegante, che consente di passare velocemente da un comportamento aggressivo a uno difensivo, utilizzando al contempo i piedi per calciare un avversario. Allo stesso tempo è possibile modulare gli attacchi con l'analogico in modo tale da combattere contro target multipli a 360 gradi.

L'ambiente, solitamente, fornisce almeno un paio di elementi con cui interagire per sconfiggere un nemico. Alcuni esempi sono le precarie barricate che troviamo sul nostro cammino, vari fuochi o torce e i classici spuntoni



I giocatori potranno scegliere il loro personaggio tra diverse classi, incluse guerriero, assassino e mago, ma *Dark Messiah* offre comunque enormi possibilità di personalizzazione, anche attraverso capacità stealth, tecniche di combattimento e arti magiche

Rispetto alla versione PC, quella Xbox 360 avrà delle piccole aggiunte: quattro nuovi livelli, nuove mappe multiplayer e un sistema di lock-on tale da rendere più agevole il passaggio da mouse e tastiera al joypad. Peccato però che il tempo non sia stato gentile con il comparto grafico di *Dark Messiah*: dopo il brio della versione 360 di *The Orange Box*, il Source sembra qui piuttosto affaticato, e la presenza dell'art director di *Half-Life 2* non basta comunque a garantire una verve estetica pari al titolo Valve.

Bisogna però ammetterlo: al di là di piccole imperfezioni c'è troppa carne al fuoco per non essere interessati a *Dark Messiah*, così come su 360 c'è poco al momento che gli somigli.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **D3**
SVILUPPO: **DIGITAL EXTREMES**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **TBA**

Dark Sector

Corri, riparati, mira e spara: Digital Extremes non nasconde le sue fonti d'ispirazione

Dalla sua fantascientifica origine nello spazio profondo allo sgangherato Blocco Sovietico del futuro prossimo, *Dark Sector* ha subito, durante la sua breve storia, notevoli cambiamenti, concedendosi però solo di rado alle luci della ribalta. Solitamente questa mancanza avrebbe fatto scattare un campanello d'allarme, ma non è questo il caso. Difatti *Dark Sector* fa ben sperare, in particolare se consideriamo la tecnologia utilizzata per il motore grafico, l'ottimo Evolution Engine dei Digital Extreme, e la grande esperienza maturata dagli sviluppatori coi capitoli *2003* e *2004* di *Unreal Tournament*.

Per quanto le influenze di *Dark Sector* siano alquanto ovvie (il sistema di coperture da *Gears of War* e più di una strizzata d'occhio a *Resident Evil 4*), non lo si può più accusare di non introdurre nel gameplay le sue proprie idee. Vero punto forte della giocabilità è l'introduzione della strana arma principale del protagonista Hayden Tenno, il Glaive. Questo straordinario boomerang è infatti capace di tranciare il nemico e rubare le armi dei vostri antagonisti, aiutandovi al contempo a risolvere diversi enigmi ambientali tramite la possibilità di essere caricato con elementi come il fuoco o l'elettricità.

Nella versione mostrata appaiono risolti anche molti dei problemi che tanti dubbi ci avevano instillato in passato, ad esempio la gestione delle armi che, prima semplicemente ignorate quando era equipaggiato il Glaive, ora gli vengono affiancate tramite un sistema di armamento a due mani, sempre utilissimo, seppur non innovativo. La stessa potenza dell'arma principale è stata ridotta, aprendo a un maggiore equilibrio dell'intero arsenale.

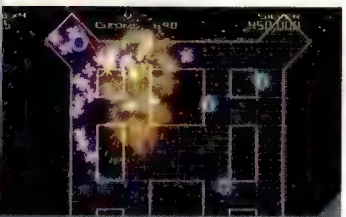
Se aggiungiamo il tutto alle ulteriori rifiniture che il titolo riceverà negli ultimi mesi dello sviluppo, è difficile immaginare che a questo punto *Dark Sector* possa inciampare troppo malamente.

La storia che sta dietro il vostro personaggio, un futuristico 007 che tenta di fermare la fuoriuscita di un letale agente mutageno, è raccontata tramite la tetra introduzione del gioco

FORMATO: **DS, Wii**
PUBLISHER: **SIERRA**
SVILUPPO: **KUJU**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **DISPONIBILE (USA), GENNAIO 2008 (PAL)**

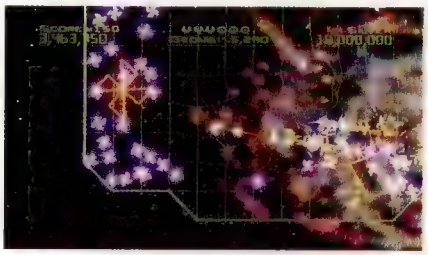
Geometry Wars Galaxies

I nuovi modi di giocare decreteranno la morte delle due levette?

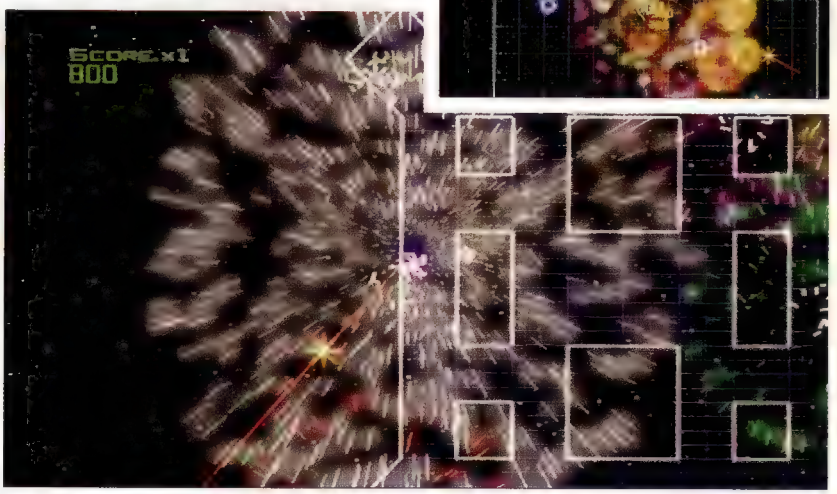


Influenze stilistiche

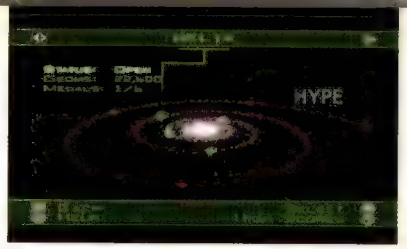
Per quanto esteticamente austeri, molti livelli di *Galaxies* sono in effetti direttamente ispirati da classici arcade come *Asteroids*, con nemici più grandi che si riducono in nemici più piccoli dopo essere stati colpiti, *Pac-Man*, quando ci si ritrova confinati in labirinti dagli stretti corridoi, e anche un titolo più recente, *Every Extend*. Nel livello che lo emula, le mine esplodono producendo colpi inoffensivi per la propria nave, ma che azionano delle mine nei paraggi che distruggono i nemici procurando punti bonus. Vedere come Kuju abbia rigirato la struttura di *Geometry Wars* per farlo assomigliare a tanti stili di gioco diversi strappa un sorriso ironico.

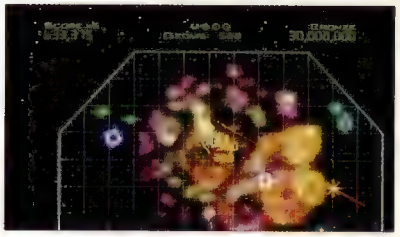


Alcuni livelli sono decisamente migliori di altri per collezionare geom, come quelli à la *Asteroids*, perché in essi i nemici tendono a schierarsi in grandi formazioni facili poi da razziare



Una delle caratteristiche più sottili, ma allo stesso tempo più importanti, di *Retro Evolved* era la velocità nel ricominciare uno stage, ma *Galaxies* purtroppo propina una dissolvenza del campo di gioco parecchio irritante sulla lunga distanza





È un'asserzione pesante, ma Kuju ritiene che i controlli via Remote, pensati per il porting Wii del classico shooter Bizarre Creations, siano migliori del sistema a due levette. Il punteggio più alto ottenuto dai tester sembra ammontare a 21 miliardi, ed è stato raggiunto proprio usando il Remote. E il producer Roger Carpenter è fermamente convinto che la curva di apprendimento del nuovo sistema di controllo sia esattamente uguale a quella delle due levette.

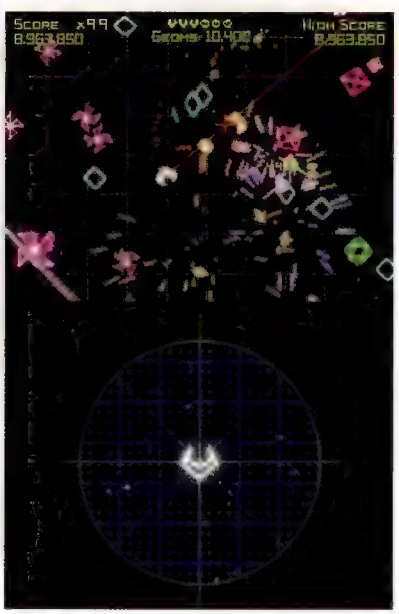
Una sessione prolungata attraverso più livelli dimostra in effetti che, nonostante il sistema risulti stranamente approssimativo (almeno all'inizio), si rivela ben presto più veloce e flessibile del sistema a doppia levetta. Nella modalità singleplayer, la navicella rimane al centro dello schermo, mentre gli spari vengono diretti verso il puntatore del Remote, marcato da una stella e una linea rossa. Ben presto appare ovvio quanto sia essenziale mirare strettamente al centro dello schermo, così che si possa cambiare direzione dello sparo più velocemente. Da quel momento in poi la sfida consiste nel mantenere un controllo serrato, mentre l'azione si surriscalda in una lotta per gestire quel flusso caotico di nemici che è il marchio di fabbrica della serie: una sfida che lentamente, ma con soddisfazione, diventa una seconda natura.

La versione DS è fondamentalmente uguale a quella per Wii, ma gira alla metà del suo framerate (fino a 60 su Wii), ed è stata rallentata per supportare il controllo diretto, ma meno accurato, tramite D-pad. Il sistema di mira è affidato di default allo stilo, che va trascinato per il touch screen mentre l'azione si svolge sullo schermo superiore, ma c'è anche un'opzione per giocare direttamente sullo schermo inferiore, e un'altra per usare i pulsanti frontali. La versione Wii offre la stessa flessibilità, supportando egregiamente le due levette del Classic Controller.

I livelli stessi si rivelano notevolmente vari, con nuove aggiunte al canone di *Geometry Wars* quali posamine, pozzi gravitazionali, pareti in movimento e generatori di nemici, che riescono ad aggiungere novità senza essere meri trastulli effimeri. Ogni livello si risolve in una diversa combinazione di forma e dimensioni dell'arena, pattern di creazione dei nemici e distribuzione di smart bomb ed energia che offrono, in pieno stile *Geometry Wars*, un gioco potenzialmente infinito e una buona gamma di strategie, che vanno dal concentrare i nemici in un punto per poi eliminarli con le mine e ottenere bonus sostanziosi, al destreggiarsi intorno ai blocchi in movimento che ostruiscono gli spari.

Ad accordare assieme queste innovazioni arriva la ripresa del sistema bonus dei geom già introdotto nel *Waves* di *PGR4*. I geom, che vengono raccolti dai nemici distrutti, servono anche per acquistare nuove raccolte di livelli e navicelle di supporto. Le suddette sono droni invulnerabili che seguono specifici comportamenti, tra cui sparare nella stessa direzione (attacco), in quella opposta (difesa), raccogliere geom, sparare dalla lunga distanza e roteare attorno alla navicella principale fungendo da copertura. Usarli durante le sessioni di gioco li fa salire di livello in modo da aumentarne l'efficacia, ma il sistema mal si concilia con l'etica dell'high score 'duro e puro' imposta da *Geometry Wars*, secondo la quale dovrebbe essere la sola abilità a dettare il punteggio, non il tempo trascorso a giocare.

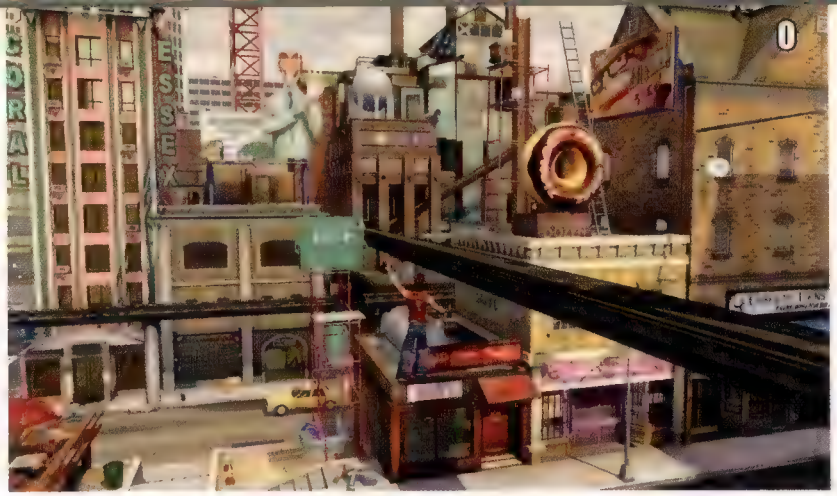
Cavilli a parte, *Galaxies* continua a stupire per la notevole rosa delle opzioni di gioco, per la solidità del gameplay di ciascuna di esse e per la fedeltà con cui si attiene alle proprie radici.



***Galaxies* su DS va più lento rispetto alla versione Wii ma fa sì che il D-pad funzioni bene quanto il Nunchuk. Abbiamo notato che dopo un po' di partite l'azione più lenta ci permetteva di raggranellare punteggi più alti**

Pain

Scagliare un controller contro il muro non è mai stato così divertente

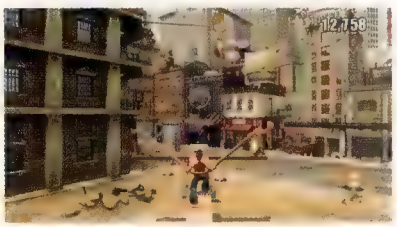


FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **IDOL MINDS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **DICEMBRE**

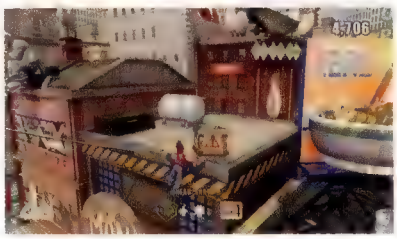
Come esercizio di sfruttamento totale di una singola idea di design, *Pain* è un'opera d'arte. Il gameplay del titolo risulta tanto semplice quanto geniale: prendete un pazzo protagonista da utilizzare come munizione, una fisica ragdoll di nuova generazione, delle grottesche città in stile cartoon e una catapulta. Scegliete l'angolo e la potenza di lancio e fate volare il vostro personaggio per causargli e causare allo scenario quanti più danni possibile.

Pain utilizza appieno il Sixaxis, riuscendo a occupare tutti i pulsanti del joypad PS3 per muovere il personaggio, fargli eseguire demenziali acrobazie e aggiustare la propria mira dopo il tiro, il tutto tramite un meccanismo simile a quello degli aftertouch di *Burnout 3*. Sarà persino possibile utilizzare dei bonus, gli 'Ooch' (quattro in totale) e i 'Super Ooch', controllati rispettivamente dal D-pad e dal movimento del Sixaxis, che ci consentiranno di far rimbalzare il nostro personaggio in modo da creargli danni maggiori e concatenare spettacolari e dolorose combo. Mentre il protagonista è in volo, inoltre, è possibile fargli assumere pose assolutamente ridicole, oppure premere uno dei vari pulsanti frontali perché si aggrappi a strutture pericolanti causandone il collasso, si arrotoli a mo' di palla da bowling o afferri e lanci oggetti di supporto, come delle piccole casse esplosive.

Pulsanti di replay e di reset a parte, si tratta comunque di una configurazione complessa, che si porta inevitabilmente dietro (ahinoi) un esteso tutorial introduttivo. Paradossale, se si pensa che tutto il gioco si riduce in fondo a distruggere lo scenario con infantile senso dell'umorismo.



Il personaggio principale è un quanto mai bizzarro appassionato di sport estremi (nonché di Jackass). Ma la pazzia del design continua anche coi personaggi sbloccabili, che includono Babbo Natale e la sua pettoruta assistente più una selezione di abiti alternativi



Lo humour del gioco è perlopiù intrinseco ai dettagli della grafica. Questo si evince fin dal nome delle modalità e dei bonus, per non parlare dei cartelli e delle frasi che vengono costantemente mostrate a ogni vostro incidente

Presenti anche diverse modalità single player, come Paindemonium, ovvero il classico score attack, Spank the Monkey, leggermente tediosa, in cui occorre colpire delle scimmie in sequenza, e Mime Toss, in cui il personaggio deve afferrare un artista da strada e lanciarlo verso dei pannelli di vetro. *Pain* ha senz'altro carattere, sebbene sia difficile scacciare la sensazione che si tratti di una variazione sul tema di *Burnout*; la nostra recensione sul prossimo numero, comunque, dovrebbe aiutare a far chiarezza.

Panzer Tactics DS

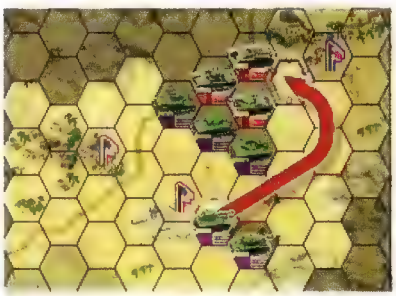
Può il primo titolo per DS basato sulla Seconda Guerra Mondiale spodestare Advance Wars dal suo trono?

***Panzer Tactics DS* consiste di 3 campagne in cui impersoneremo le potenze dell'Asse, dei sovietici e degli Alleati. Il multiplayer è invece composto da una modalità versus per 4 giocatori via Wi-Fi e una a due giocatori con una sola scheda gioco**

È in momenti come questo che si realizza quanto sia facile dichiarare guerra in *Advance Wars*, quanto sia agevole gestire le proprie unità e quanto sia ben realizzata l'interfaccia del gioco. Il problema principale di *Panzer Tactics DS* è proprio che, nonostante ci provi, non riesce a replicare questa semplicità.

Ciò accade probabilmente perché *PTDS* è un titolo che si concretizza in un mix tra il gameplay di *Advance Wars* e quello di un classico strategico a griglia esagonale in stile Risiko. Del primo, risultano presenti all'appello le diverse tipologie del terreno, il denaro ottenuto dalla conquista delle città da impiegare nella costruzione di nuove unità e le relazioni stile 'morra cinese'.

A questa formula il gioco aggiunge l'abilità di costruire più unità per turno, la presenza di locazioni basate sul mondo reale, effetti meteorologici che influenzano il gameplay e, soprattutto, unità speciali costruite con abilità guadagnate tramite l'esperienza: tali unità, nominate per l'occasione 'core unit', saranno cruciali ai fini della buona riuscita della missione, causando la sconfitta in caso se ne dovesse perdere più di una certa quantità e venendo trasferite da un capitolo all'altro. Ciò implica che la vittoria sarà da conquistare non solo portando a termine gli obiettivi, ma anche facendo sì che le truppe ne escano illese. Il tutto è ovviamente condito da innumerevoli unità, come gli ufficiali, che migliorano le statistiche degli alleati cui si affiancano, e da oltre 150 stage che faranno la gioia di tutti gli appassionati di RTS.



Le griglie esagonali riportano alla mente titoli storici quali *Battle Isle*. Se pensavate di non vederle più, vi sbagliavate

Il risultato è un gioco tattico molto più complesso di *Advance Wars*, anche se risulta difficile dire se sotto la patina di autenticità storica si rivelerà altrettanto profondamente coinvolgente. È auspicabile che la sua interfaccia arzigogolata si faccia più digeribile con la pratica, ma le prime impressioni suggeriscono comunque che la perfetta alchimia tra semplicità e complessità di *AW* non abbia di che temere.

FORMATO: **DS**
PUBLISHER. **10TACLE STUDIOS**
SVILUPPO: **SPROING**
ORIGINE: **AUSTRIA**
USCITA: **DISPONIBILE (USA), TBA (EUR)**

Gli scontri tra unità avversarie si risolvono spesso in scambi noiosamente prolungati in cui la barra di energia scende con esasperante lentezza

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **BANDAI NAMCO**
SVILUPPO: **TRI-CRESCENDO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

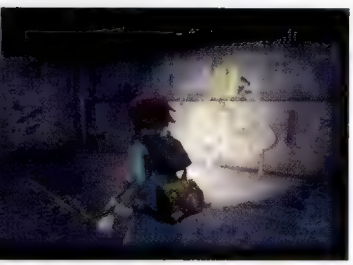
Fragile: Sayonara Tsuki No Haikyo

Il team dietro Eternal Sonata collabora con Namco per creare un'inquietante avventura su Wii

Gli screenshot che ritraggono il desolato mondo notturno di *Fragile* sono ben lontani dalla travolgente vivacità dei paesaggi di *Eternal Sonata*. Persino lo scenario più tetro, in quel caso, era vibrante di vita e colori; nel mondo melanconico di *Fragile*, ogni cosa è morta o svanita. Sembrerà un cambio di rotta piuttosto brusco rispetto all'ultimo titolo, ma la verità è che tri-Crescendo ha unito le forze con il team Namco responsabile dei JRPG PS2 *Venus & Braves* e *Seven*, ed è da questo gruppo che proviene l'inquietante stile visivo di *Fragile*.

In un futuro post-apocalittico, il mondo è stato misteriosamente e improvvisamente spogliato di quasi ogni forma di vita umana. Il giocatore controlla Seto, un ragazzo che si ritrova unico sopravvissuto di una città desolata. Incaricato di ritrovare l'amica, una ragazza di nome Heroine, dovrà esplorare gli edifici in rovina, scoprendo le prove di un abbandono inesplicabilmente rapido, e scoprire cos'è che striscia nel buio.

Ad assistere Seto nella sua ricerca c'è una torcia controllata direttamente utilizzando il Remote: dato che buona parte del gioco ha luogo di notte, la manipolazione di luce e oscurità sarà una parte essenziale del gameplay. Altri oggetti, come un metal detector e un ramoscello d'albero, giocheranno poi un ruolo che però è ancora sconosciuto. Poco altro si sa per certo in merito al gioco, ma il team di sviluppo si è affrettato a sottolineare che non si tratta di un survival horror, a dispetto dell'atmosfera suggerita da alcune delle prime immagini.



Brevi storie e disegni provenienti dalla community dei fan sono usati dal team di sviluppo per aggiungere dettagli agli ambienti del gioco

Il diffuso senso di perdita che aleggia nel gioco e il mondo illuminato dalla luna vengono ben espressi dal sottotitolo, una cui traduzione approssimativa può essere 'Addio, rovine della luna'. Anche se è la luna a splendere in cielo, il sole dovrà pur trovarsi da qualche parte

Minna De Asobou De! Namco Carnival

Namco si butta nella febbre da party game con la sua collezione di minigiochi firmata Pac-Man

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **BANDAI NAMCO**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE), TBA (USA, PAL)**

Non è ben chiaro se con questa sua ultima compilation Namco miri ad accalappiare i retrogamer oppure a introdurre i classici nel settore appena nato dei casual game

Sarebbe lecito pensare che il mercato abbia ormai raggiunto il punto di saturazione per le compilation di minigiochi, e pure se ne profilano sempre di nuovi all'orizzonte, ciascuno recante la triste prospettiva di ore e ore di finta gioia in compagnia di tie-in da quattro soldi di brand famosi. L'ultima icona del videogioco a cadere vittima di questa operazione è Pac-Man, che presta la sua immagine caratteristica a *Minna De Asobou De! Namco Carnival*, che si traduce più o meno come 'Giochiamo tutti assieme! Namco Carnival'. Invece di utilizzare la figura iconica di Pac-Man per marchiare le esperienze vuote e superficiali che spesso attanagliano questi giochi, Namco si è concentrata sulla resurrezione e la raccolta dei suoi titoli classici.

Il gioco, strutturato attorno a un parco a tema, si compone di sei minigiochi che si ispirano agli amati giochi Namco dei bei tempi andati. In più, sono presenti nove versioni originali di vecchi giochi: *Pacmania*, *Dig Dug*, *Mappy*, *Gaplus*, *Super Pac-Man*, *Xevious*, *Galaxian*, *Cutie Q* e *Pac & Pal*. Nonostante razziare il retrocatalogo sia un'opzione indice di pigrizia, è indubbio che almeno alcuni di questi giochi hanno mantenuto il loro fascino. È difficile esaltarsi al pensiero di un insipido clone di giochini da circo vari, e *Pac-Man*, *Galaga* e *Dig Dug* sono già stati ripubblicati più volte. La prospettiva di un *Rally X* a quattro giocatori in split screen, tuttavia, è senz'altro una forte attrattiva. A parte questo, se tante raccolte di minigiochi si sforzano per cercare cose nuove e interessanti da fare con Remote e Nunchuck, forse non è un male che Namco guardi al passato.

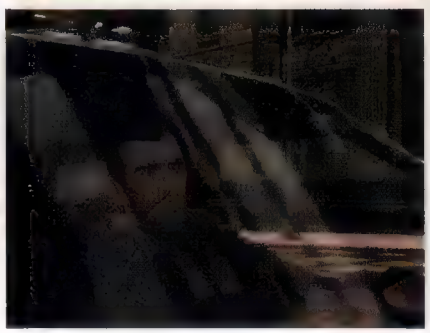
Alcune riproduzioni dei classici non fanno più uso delle loro meccaniche tradizionali, e sono invece sfruttate come indicatori visivi del proprio successo (o fallimento) durante i minigiochi

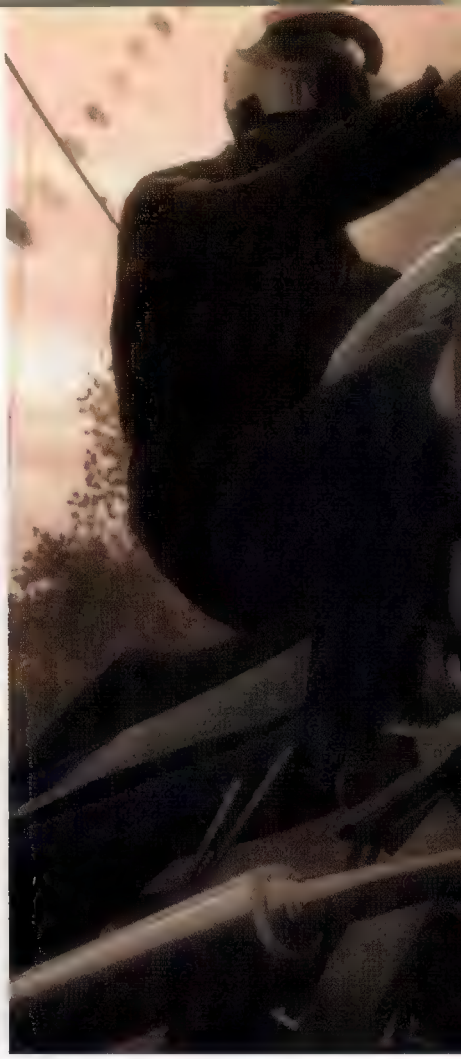
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER. **ROCKSTAR**
SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**
ORIGINE. **UK**
USCITA: **INIZIO 2008 (PAL)**

Grand Theft Auto IV

GTA torna più maturo e realistico. Pagherà questa scelta?

La Statua della Libertà è forse una delle cose che hanno creato maggior scompiglio. Il sindaco di New York ha infatti espresso tutto il suo disappunto riguardo alla somiglianza delle ambientazioni di *GTA IV* con New York e alla presenza di 'Lady Liberty'





GTA IV è un titolo complesso, un titolo che, fin dalla sua prima apparizione, è riuscito ad assicurarsi critiche e lodi non solo da parte della stampa specializza, ma di tutta la comunità, di videogiocatori e non, che si interessa a un caso mediatico importante quale il nuovo *GTA*. Il gioco è infatti subito divenuto un caso politico, attirandosi, per la somiglianza delle ambientazioni del titolo con alcune zone di New York, persino gli strali di Mr. Bloomberg, sindaco della Grande Mela. Un videogioco, quindi, che fa polemica ancora prima di uscire. Peccato solo che, forse per aumentare l'attesa, l'alone di mistero che avvolge il titolo non sia stato ancora diradato del tutto, anche per via del metodo di diffusione delle informazioni, che appaiono centellinate quasi quanto quelle riguardanti *Halo 3* prima dell'uscita.

Da bravi malavitosi, avrete la possibilità di frequentare locali a luci rosse o fumose sale da biliardo. Le seconde soprattutto saranno importantissime ai fini della storia, essendo un ottimo meeting point per mafiosi e criminali vari

L'ultimo trailer si apre con una veduta della Statua della Libertà: come accadeva ne Il Padrino Parte Seconda, in lontananza si può scorgere una nave che trasporta immigrati e che sta per approdare in America. I passeggeri, pieni di buone speranze e ottimi propositi, sbarcano in 'terra di pace' attratti dal sogno americano, e tra di loro c'è Niko

Ammaliato dalle false promesse del cugino, Niko Bellic si fionda a Liberty City, dove scopre la triste realtà. Le ragazze di cui il parente parlava sono solo dei poster di vecchie pin-up

Bellic. Ammaliato dalle false promesse del cugino, l'antieroe di *GTA IV* si fionda a Liberty City, dove scopre la triste realtà. Le ragazze di cui il cugino parlava sono solo dei poster di vecchie pin-up appese in una stanza che lui chiama 'Mansion', ma che del *luogo di culto* messo in piedi da Hugh Hefner ha soltanto il nome. Per non parlare di tutte quelle altre distorsioni e menzogne che il cugino di Niko ha inventato per convincerlo a farsi raggiungere in America e ad aiutarlo a realizzare il suo sogno criminale. Starà al giocatore raddrizzare le cose, seguendo costantemente l'attività malavitosa dei due parenti. La trama appare più complessa, adulta e sviluppata del solito. Niko non sarà un manichino cui non è concesso nemmeno il beneficio di una storia di background, ma un vero e proprio personaggio che, con i suoi dubbi, le sue opinioni e le sue emozioni, riesce a rendere meglio le tematiche del titolo, uscendo dagli stereotipi degli scorsi episodi della serie. Ma non è solo il protagonista a essersi evoluto, a essere più espressivo: anche i personaggi secondari appaiono più complessi, sia per quel che concerne la caratterizzazione che per espressioni facciali e realizzazione grafica. Ovviamente rimangono alcuni stereotipi, volti anche a riprendere l'ironia dei capitoli precedenti. Un esempio lampante ne è Roman, sopracitato cugino di Niko e codardo di turno, che abbiamo avuto modo di veder uscire, spaventato a morte, da un cassonetto dove si era nascosto per sfuggire ai suoi inseguitori. Non mancheranno nemmeno altri tratti caratteristici della serie. Ritornano quindi le scenette con le prostitute, le sezioni di spaccio, le sezioni di guida con velivoli e veicoli, per non parlare di un nuovo e migliorato sistema di appuntamenti. In *GTA IV* infatti vi toccherà nuovamente corteggiare ragazze, andarle a prendere, farle divertire e riaccompagnarle a casa. Sarà nuovamente possibile quindi scegliere come procurarsi la compagnia del gentil sesso: pagare, corteggiare una ragazza oppure entrare in

Seppur gli sviluppatori abbiano deciso di non consentire la personalizzazione del vestiario del personaggio, per non incidere negativamente sulla caratterizzazione, Niko potrà in taluni casi cambiarsi d'abito

Il kit del prefetto criminale

Ovviamente, in questo nuovo *GTA IV* non mancheranno i classici e amatissimi strumenti di morte e distruzione che noi comuni mortali chiamiamo armi. Tra quelle confermate ci sono pistole, revolver, AK-47,doppietta e diversi tipi di armi da taglio e contundenti. Non sono state confermate armi pesanti anche se siamo già sicuri che rivedremo il bazooka e il carro armato. Altra questione in sospeso è quella dei veicoli presenti. Abbiamo infatti avuto modo di vedere imbarcazioni, elicotteri civili, un Apache, automobili di vario tipo, moto da cross e di alta cilindrata, ma non abbiamo ancora avuto conferma di biciclette o veicoli bonus. Attendiamo pertanto conferme ufficiali.

Niko Bellic non riesce a stare lontano dai guai. Il più delle volte vi ritroverete quindi a girare sporchi di sangue, cosa che, se non vi appresterete a cambiarvi, desterà parecchi sospetti

La famosa 'Mansion' di Roman sarà una delle prime cose che vedrete una volta arrivati in America. È da qui che il giocatore inizierà a capire che, a differenza degli scorsi episodi, in *GTA IV* il crimine non paga, o comunque paga poco

uno strip club, per avere da subito un'ampia rosa di scelte.

I cambiamenti nella struttura del titolo non si fermano di certo qui. Infatti, nonostante il titolo rimanga un mix di guida, sparatutto e azione, il gameplay di *GTA IV* appare fin da ora molto diverso da quello dei suoi predecessori. Le informazioni fin qui raccolte sembrano suggerire sezioni shooter più complesse e articolate, aggiungendo la possibilità di interagire con un ambiente flessibile e di utilizzare auto, colonne, casse e travi come copertura in stile *Gears of War*, che ha ormai sfondato la soglia dell'influenza sugli shooter in seconda persona per approdare a ben altri generi. I PNG saranno inoltre più attivi riuscendo, anche grazie alla nuova IA, a dar vita a scontri a fuoco credibili, lasciandosi alle spalle le caotiche stragi di *San Andreas* o le scaramucce di *GTA III*. Anche il sistema di combattimento corpo a corpo è stato migliorato, e ora utilizza movimenti più efficaci, più naturali, grazie anche all'inclusione di combo leggermente più complesse. Poco si sa delle sezioni di guida che saranno comunque presenti, com'è ovvio ritenere, in larga misura.

Anche dal punto di vista tecnologico *GTA IV* appare spettacolare. Le animazioni dei personaggi principali sono fluide e credibili, e inserite in un comparto grafico che, pur realistico, indulge più del solito nella riproduzione del classico stile delle illustrazioni di *Grand Theft Auto*, utilizzando colori pastosi e contorni netti. Alla vastità delle ambientazioni si affianca dunque una grafica pulita che, paradossalmente, riesce con il suo piglio vagamente fumettistico a rendere ottimamente il grigiore e la sporcizia di quella pseudo-New York che fa da teatro alle vicende di *GTA IV*. Nulla da dire sugli effetti particellari e acquatici, che in linea con la corrente generazione di console hanno compiuto un enorme balzo in avanti.

Come si evince sin da ora, nonostante l'incompletezza del titolo, questo nuovo *GTA IV* piace e tanto, ma resta intatto un interrogativo, a cui probabilmente sarà possibile rispondere solo in sede di recensione. Ora che la serie sembra aver raggiunto un certo grado di maturità, scrollandosi parzialmente di dosso il vecchio humour che la contraddistingueva fin dall'inizio in virtù di un nuovo stile noir, riuscirà a interessare ugualmente i videogiocatori che, da fan affezionati, hanno seguito *GTA* fin dall'esordio? Riuscirà questa nuova veste del gioco politicamente scorretto per antonomasia a catturare i giocatori come i suoi predecessori?

Gli alti elfi si stagliano in tutto il loro oscuro fascino, protetti dalla loro armatura. La mancanza dell'esercito di Lord Malekith si era fatta sentire nella versione base del gioco, e speriamo che assenti illustri come i nani siano inclusi al prossimo giro

Ogni unità può essere personalizzata a piacimento, e si possono impiegare in battaglia delle tecnologie sviluppate appositamente per il nostro esercito

Warhammer: Battle March

Gestire un RTS su console sarà ancora una volta maneggevole come brandire un martello da guerra?

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **BLACK HOLE GAMES**
ORIGINE: **EUROPA**
USCITA: **TBA**

Giusto nel numero scorso le pagine di **Game Pro** avevano ospitato un'intervista al geniale Steve Jackson. Questo mese invece parliamo proprio di un RTS ambientato nel mondo di Warhammer, la creatura più famosa uscita dalla sua Games Workshop. *Battle March* è l'espansione di *Mark of Chaos*, strategico in tempo reale che, uscito un anno fa, aveva tentato l'approccio à la *Total War* riuscendo a emularne la sensazione di epicità senza però ricalcare la stessa profondità nella campagna principale.

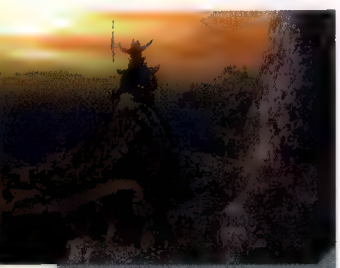
É difficile che *Battle March* stravolga un'esperienza di gioco tutto sommato piatta dal punto di vista tattico, ma se non altro Namco Bandai ha ben pensato di renderla disponibile anche all'utenza Xbox 360 mettendo in vendita, in un'unica confezione, il porting del gioco originale e la nuova espansione. Mentre su PC quindi l'offerta del gioco base verrà rimpolpata da due nuove fazioni (Elfi Oscuri e un'alleanza tra Orchi e Goblin), funzionalità online e un capitolo della campagna completamente nuovo, su 360 gli sviluppatori sperano di variare o quantomeno di non peggiorare l'esperienza PC aggirando l'ostacolo del sistema di controllo, in linea con un trend che non ha esitato a dare buoni frutti (come *Command & Conquer 3*), ma che potrebbe fallire altrettanto facilmente.

A dispetto delle aspettative, che ovviamente indicherebbero il mouse come candidato più consono a prescindere, *Battle March* ha tutte le carte in regola per essere piuttosto divertente anche su 360. Innanzitutto, Black Hole Games ha ben pensato di limitare quanto più possibile l'affastellamento dell'interfaccia a schermo, rendendo molti elementi richiamabili dal grilletto laterale in caso di necessità.

Per visualizzare il terreno di battaglia, invece, vengono fornite due opzioni: cursore e scrolling sono ancorati, ma selezionando l'apposita voce Unlock questi si separano, permettendo di controllare con il puntatore una porzione di terreno limitata ma in maniera più precisa. Con A si selezionano le unità, con B si deselezionano e con lo stick analogico sinistro le si chiama a raccolta. É ammirevole che anche le azioni più complesse siano state implementate e adattate al pad del 360, anche se a dire il vero talvolta si ha la sensazione di fare i salti mortali quando viene richiesta la pressione di più pulsanti simultaneamente.

Per il resto, il gioco offre la tipica atmosfera delle grandi battaglie campali, graziata dal *lore* delle miniature più celebri. La sensazione di essere un generale a comando di un enorme esercito assetato di sangue è tutta lì, supportata visivamente da una grafica solida e un'art direction ispirata e fedele all'originale.

É un peccato, dunque, che il titolo passerà quasi certamente in sordina rispetto al ben più rumoroso progetto del MMORPG di Warhammer, *Age of Reckoning*. Tuttavia, è quasi superfluo rimarcarlo, il suo legame con la popolare licenza lo rende particolarmente appetibile ai fan su PC, mentre su Xbox 360 potrà avvalersi non solo della poca concorrenza, ma anche del pieno supporto di Xbox Live.



L'ascesa dell'eroe

Gli eserciti, oltre ai soldati semplici, possono contare su dei guerrieri che si distinguono dagli altri per la loro forza, gli eroi appunto. Inutile dire che va solo a favore della spettacolarità la loro entrata in campo aperto: quando due eroi di fazioni opposte si scontrano in battaglia, vengono circondati da un anello di fuoco, e danno così vita ai furiosi Hero Duels. Entrambi sono gravati da un'enorme responsabilità: che vincano o perdano l'esito della battaglia influenza l'umore delle truppe che si assiepano a contemplarlo, e in un certo senso è meglio perdere con onore piuttosto che fuggire a gambe levate, cosa che farebbe cadere sotto i tacchi il morale dell'intero esercito. Tale modalità viene peraltro riproposta anche individualmente, in un'arena online a eliminazione.

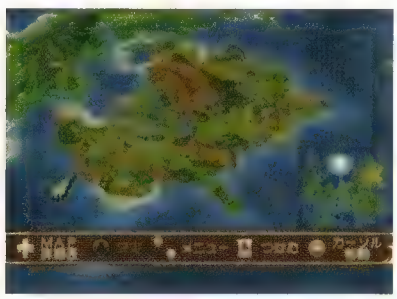
Battle March **non è avaro nel regalare questi scorci epici, riempiendoli di orde brulicanti e schiere compatte che combattono sulla terra bruciata mentre fa da sfondo un cielo desolante**

SISTEMA: **Wii**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **PRIMAVERA 2008 (GIAPPONE), TBA (USA, PAL)**

Tales of Symphonia: Knight of Ratatosk

Non tragga in inganno il titolo: Ratatosk non ha nulla a che fare con mustelidi e affini

Chi possiede un GameCube sa con quanto entusiasmo venne accolto il primo *Tales of Symphonia*. *Symphonia* però non primeggiava solo per il semplice fatto di mancare praticamente di concorrenza, ma era un piccolo gioiellino amato da appassionati Nintendo e non, tipico esempio di gioco partorito da una lineup piuttosto bizzarra come era quella del GameCube. Era questione di tempo che saltasse fuori anche su Wii un *Tales*. Namco Bandai però non si è limitata a produrre un remake di *Symphonia* o ancora peggio a crearne un cugino povero, ma ne ha ideato un sequel a tutti gli effetti. L'assenza di una world map esplorabile ricorda forse un po' troppo i sequel Square Enix, il che non è necessariamente un male se è stata pensata all'insegna dell'accessibilità e non della banalità, e il fatto che i personaggi saranno affiancati dai mostri che hanno catturato in battaglia, tipico fattore *Pokémon*, è un'aggiunta gradevole che fa da indizio di una natura che cerca di abbracciare tanto gli utenti affezionati a *Symphonia* quanto la nuova base di utenza Nintendo.



Per lo stesso motivo verranno introdotte le funzioni del Wiimote per gestire alcuni attacchi speciali, in maniera per ora piuttosto limitata a dire il vero. L'hardware Wii viene spinto un pochino oltre gli standard GameCube dell'originale: esteticamente molto simile a quest'ultimo, piccole migliorie a livello di sfondi e texture lo fanno apparire molto più curato. Torna l'art direction che ha fatto la fortuna dei capitoli più memorabili della serie, e in generale il gioco sembra essere un sequel piuttosto fedele: ambientato due anni dopo *Tales of Symphonia*, narra le vicende di Emil e Marta, costretti ad affrontare le insidie scaturite dall'unificarsi dei due mondi, Sylvarant e Tethe'alla. Ovviamente sono previsti camei (e non solo) di Lloyd e compagni. *Knight of Ratatosk*, se portato a termine con la stessa cura di *Symphonia*, potrebbe costituire per la serie una svolta piuttosto originale.

Il sistema di battaglia della serie, che alterna meccaniche a turni a elementi in tempo reale, viene qui riproposto, rinfrescato dall'introduzione dei mostri. Questi si usano come gli altri personaggi del party, e se ne possono tenere fino a 4

Tales of Innocence

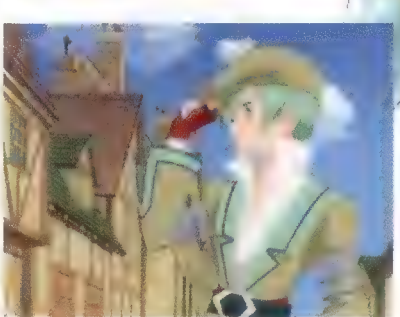
Namco Bandai si dirige sulla più innocente di tutte le console

I personaggi sono ragazzi con poteri speciali che cercano di sfuggire alle grinfie dell'Impero di Regnum. Il protagonista è Ruca Milda, uno studente modello preso in giro dai suoi compagni

Il grande successo del portatile Nintendo ha permesso che diventasse una delle console di punta per alcuni sviluppatori. Dopo la decisione di Square Enix di affidare al DS il destino della saga di *Dragon Quest*, è stato il turno di Namco Bandai di riporvi le sue attenzioni principali. Una prospettiva ben diversa da quella del GBA, in cui si preferiva pubblicare remake direttamente dall'era 16-bit invece di creare giochi nuovi. *Tales of Innocence*, a garanzia della sua importanza, appartiene alla storyline principale della serie.

Già in questo si dovrebbe discostare dal precedente *Tales of the Tempest* che comunque, pur non eccellendo, ha fornito un'ottima base su cui sviluppare un seguito capace di incontrare le aspettative dei fan. Anche per questo motivo *Tales of Innocence* sa molto di già visto, a partire dal character design fanciullesco curato da Mutsumi Inomata. Il gioco è ancora interamente reso in 3D, pitturato da un ottimo cel shading, risultato estetico conseguito raramente su DS. Non mancano ovviamente le scenette di intermezzo tra personaggi e alcuni dialoghi interamente doppiati, anche se di contro il livello generale delle musiche non è particolarmente brillante.

Il sistema di battaglia, uno degli aspetti che nella precedente iterazione portatile avevano ricevuto più critiche, è stato rivisto e reso più fedele al classico stile della serie. Una scelta che potrebbe rivelarsi una lama a doppio taglio, dato che se da un lato garantisce un gameplay scorrevole dall'alto preclude l'introduzione di meccaniche peculiari della console. La storia, forte della sua rilevanza all'interno del canone, è dichiaratamente uno degli aspetti più curati e meno stereotipati. *Innocence* però è tutto sommato abbastanza tradizionalista, poiché sembra rispettoso degli stilemi del genere si può passare sopra alla mancanza di estro innovativo.



SISTEMA: **DS**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **ALFA SYSTEM**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE), TBA (USA, EUR)**

2D O NON 2D

CAPCOM RIMETTE LA LOTTA AL CENTRO DEI PICCHIADURO

"La prima cosa che ho pensato", dice **Yoshinori Ono**, producer di *Street Fighter IV*, "è stata che volevo tornare a *Street Fighter II*". Un'asserzione coraggiosa nell'ambito dei grandi franchise videoludici, che nonostante la frequente mancanza d'innovazione sono spesso fin troppo zelanti nel riprodurne la parvenza. Oltre a questo, è un problema non da poco. Da dove può partire la rivisitazione di un gioco che non ha solo definito un genere, ma che nelle menti di molti non è ancora stato superato? "Si inizia guardando alle fondamenta della serie, tentando di creare qualcosa di ispirato al feeling, al gameplay, all'atmosfera e a tutto il resto di quel gioco", insiste Ono. Non si tratta di un'operazione pericolosa? "SI! Non miro a creare un gioco migliore di *SFII*, ma suppongo di star tentando di seguire le sue orme. *SFII* è come una bibbia: ogni volta che lo gioco, mi spinge a sforzarmi per fare sempre meglio".

Street Fighter IV è stato ufficialmente annunciato da Capcom a ottobre, assieme a un trailer pubblicato sul sito ufficiale. Nel giro di poche ore i server erano rimasti schiacciati dal traffico dei visitatori, e le speculazioni s'erano fatte selvagge. È ovvio il livello di passione investito dai fan nella serie vedendo i sostenitori degli stili 2D e 3D diventare sempre più loquaci, e a volte indisponenti, nell'esposizione dell'interpretazione da loro desiderata. Ono è irremovibile sull'idea di uno *Street Fighter* in 3D. "No, non mi è mai venuto in mente niente del genere: per me, se

TITOLO: **STREET FIGHTER IV**
FORMATO: **ARCADE, 360, PS3**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

Yoshinori Ono, producer di *Street Fighter IV*, è un veterano di Capcom e di *Street Fighter*. Fra i suoi conseguimenti più dubbi, citiamo la colonna sonora 'street' di *SFIII: Third Strike*

Capcom lavorasse a un picchiaduro 3D, dovrebbe creare un nuovo IP, perché *Street Fighter* non è così". *SFIV*, piuttosto, si gioca su un piano bidimensionale, mentre la grafica è eccezionalmente modellata e animata in 3D. "Ebbi una visione", dice Ono, "del look di *SFIV*: un film animato combinato con i controlli intuitivi di *SFII*. Si è già discusso sulla possibilità che la grafica di *SFIV* fosse 2D o 3D: per me, è entrambi". In termini pratici, tuttavia, bisogna ammettere che è interamente bidimensionale. "Guardate il monitor", insiste Ono. "È piatto. I giochi 3D creano semplicemente l'illusione della profondità, e noi la abbiamo. Per un giocatore, un picchiaduro 2D è già abbastanza difficile, e non appena si aggiunge la dimensione della profondità lo diventa ancora di più: è molto più facile attaccare l'avversario su un piano lineare. Non avrei mai potuto tradire tutti i veri fan di *Street Fighter*, comunque. Mi avrebbero ucciso".

Mentre diceva tutto questo, Ono si è spostato dalla sua sedia al monitor con il gioco e viceversa due volte, ha disegnato vari personaggi nell'aria con le dita e quasi ha rovesciato un bicchiere d'acqua sul suo joystick. È tutto parte del suo contagioso entusiasmo per il gioco. Più tardi, mostrando una nuova mossa di Ryu, gesticola sfrenatamente e poi, all'apice dell'emozione, colpisce forte con un calcio il tavolo, saltando in piedi per il dolore. Dopo una smorfia fugace, torna dritto a spiegare le sue idee e se ne dimentica. Per dimostrare un aspetto dello scontro tra Ken e Ryu, una tazza di caffè e una fotocamera impersonano i due lottatori, e vengono fatte scontrare tra loro finché Ryu, la fotocamera, non si guadagna una vittoria schiacciante. L'intero essere di Ono pare a volte composto dai suoi gesti, mentre ondeggia le mani sopra e attorno al capo, mima le mosse e l'atteggiamento degli avversari e trasferisce le dita quasi con riverenza sui pulsanti del joystick. Poi diventa totalmente concentrato.

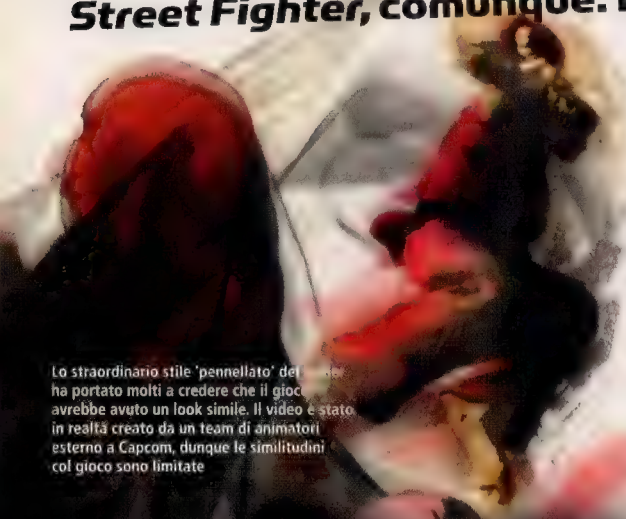
Quando gioca è rapido e aggressivo, prodigo di ganci veloci, combo da tre-quattro colpi e risate contagiose all'idea assurdamente divertente di vedere due fasci di muscoli

"Non avrei mai potuto tradire tutti i veri fan di *Street Fighter*, comunque. Mi avrebbero ucciso!"

darsele di santa ragione. Dopo la terza vittoria consecutiva, ride: "Devo andarci più piano?". Il match successivo ci vede guadagnare una vittoria stiracchiata, prima di tornare alla solita routine con una super combo devastante. Ma prendiamo la sconfitta sportivamente. "Voi europei siete più riservati degli americani", dice Ono, poi ride. "Ma comunque, gli americani sono piuttosto sboccati!". Quando finalmente vinciamo una manciata di partite, il suo ghigno non scompare, e grida: "Un'altra ancora!", inchinandosi scherzosamente prima di concludere: "Mi avete battuto, quindi potete farmi qualche domanda".

Sono così tanti i possibili approcci al gioco che è difficile cominciare, ma uno degli aspetti più inusuali di *SFIV* è che si tratta di un progetto dallo sviluppo aperto, per cui Capcom affida una parte significativa del lavoro a compagnie esterne. "Non per comodità, comunque", precisa subito Ono. "Si tratta di studio in cui sono presenti persone che hanno già lavorato su picchiaduro Capcom. Ovviamente controlliamo lo sviluppo del gioco, ma alcune parti della programmazione possono essere commissionate a persone che hanno esperienza in queste cose. *SFIV* resta un gioco Capcom in tutto e per tutto: fondamentalmente, abbiamo cercato di coinvolgere persone che avessero lavorato a *SFII*". Un altro omaggio a *SFII*, forse il più consistente in termini di sostanza: "Era un momento topico, se volevamo riunire nuovamente tutti questi talenti per uno *Street Fighter*. Se non l'avessimo fatto ora, avremmo potuto perdere l'occasione per sempre. In qualità di project manager, volevo mantenere coinvolte le persone che erano state lì dall'inizio, e mescolando il tutto all'input proveniente dagli impiegati più giovani di Capcom si potrebbe ottenere qualcosa di speciale".

Anche a questo stadio, *SFIV* sembra senz'altro speciale. Pur non conservando particolari similitudini con le strabilianti pennellate del trailer, lo stile grafico è brillante e chiaro, ed è animato meravigliosamente. "Il concetto di tentare di 'muovere le immagini' girava già da parecchio tempo", dice Ono. "Le nostre mire con *SFIV* sono molto alte, e lo



Lo straordinario stile 'pennellato' del [illegible] ha portato molti a credere che il gioco avrebbe avuto un look simile. Il video è stato in realtà creato da un team di animatori esterno a Capcom, dunque le similitudini col gioco sono limitate

sono perché si tratta di un'evoluzione naturale. Prima di questo, sebbene animatori e illustratori potessero disegnare delle cose, non avevamo la tecnologia per mostrarle su schermo e muoverle contemporaneamente. Ma ora finalmente possiamo farlo, e questa è un'evoluzione visiva che ci è venuta spontanea".

Gli unici personaggi finora mostrati sono Ryu e Ken, nonostante il menu di debug elenchi anche Chun-Li, E Honda e Zangief, e quando lo si incalza Ono ripete solo che "le cose non sono finalizzate, ma stiamo cercando di usare tutti i personaggi di *Street Fighter II Turbo* per SNES, e ovviamente ne stiamo preparando anche di nuovi". A seguito della controversa decisione di abbandonare le rose di *SFII* e *SFA* per *SFIII*, si tratta sicuramente, entro certi limiti, di un modo di accontentare i fan, ma c'è anche da dire che nel frattempo alcuni personaggi sono stati sorpassati dai loro successori: per fare un unico esempio, Balrog sembra vagamente inutile dopo aver provato il pugile di *SFIII*, Dudley. Per saperne di più dovremo, inevitabilmente, attendere.

Ryu e Ken, tuttavia, sono sempre stati il fulcro della serie, gli unici personaggi ad apparire in ogni singola iterazione. Erano in sostanza intercambiabili nel primo gioco e nella prima versione di *SFII*, e iniziarono a separarsi da *Street Fighter II: Champion Edition* in poi, con Ryu trasformato in un lottatore principalmente difensivo e dotato di un hurricane kick più potente, laddove le mosse di Ken (in particolare il suo dragon punch migliorato) erano progettate per

Il nuovo look di Ryu è a mezza via tra l'iperrealismo e l'esagerazione cartoonesca, con particolare riferimento ai movimenti facciali esasperati, ma è nel movimento dei suoi muscoli all'esecuzione delle sue mosse classiche (sopra, alcune fasi dello shoryuken) che si nota il passo avanti più evidente

soverchiare l'avversario con combinazioni veloci e brutali. Arrivati a *Super Street Fighter II: The New Challengers*, Ryu era stato dotato di due fireball (una rossa e una blu), mentre Ken sfoggiava un dragon punch in grado di far letteralmente volare gli avversari. In *SFIV*, i movimenti stessi di Ryu e Ken sono differenziati tra loro in modo significativo: Ryu si muove su e giù lentamente e metodicamente, con un ritmo regolare e definito. Ken ha uno stile più iperattivo: saltella sui talloni quando è fermo, e ogni due secondi si passa il pollice sul naso. Entrambi mantengono i loro caratteri distintivi da *SFIII*, con la fondamentale differenza del brillante passaggio da sprite 2D a figure robuste e nerborute, unito alle animazioni e alle espressioni facciali notevoli che riflettono l'andamento della lotta (e, stranamente, a dei fondoschiena estremamente ben delineati). Anche in termini di scenari, *SFIV* segna un rinascimento grafico per la serie, ed è dotato di un senso della prospettiva superbo: nello stage di Chun-Li, le strade si perdono in lontananza, piene di colori e di personaggi che osservano il combattimento dalle loro sedie di plastica mentre le ventole dei condizionatori girano pigramente.

Alcuni aspetti suoneranno immediatamente familiari a qualunque aficionado, non ultimi i controlli, rimasti sostanzialmente invariati dalle precedenti iterazioni, dai tre livelli della potenza d'attacco allo sfruttamento delle proiezioni sulla corta distanza. Sono veloci, reattivi e ogni colpo sembra connettersi fluidamente al precedente. Come prevedibile, alla fine di ogni match la propria performance verrà valutata in base alla padronanza tecnica, al danno inflitto e ricevuto e all'utilizzo delle mosse speciali, più i soliti punti bonus. Anche la barra delle combo è al suo posto e si riempie durante gli attacchi, mentre gli attacchi subiti influenzeranno la nuova 'revenge gauge'

UOMO VS. MACCHINA

Una delle più famose chicche di *Street Fighter II* è l'automobile abbandonata sul lungomare in attesa di essere ridotta in pezzi durante i round bonus. Eliminata nelle versioni successive, è stata ristabilita per *SFIII*: possiamo aspettarci qualcosa in *SFIV*? "Ci sarà, a costo di programmarmela da solo!", ride Ono. "C'è un problema: alla fine degli anni '80 quelle auto erano prodotte da aziende giapponesi, e si trattava di una sorta di piccolo scherzo da parte di una società a un'altra. Se lo facessimo oggi, Toyota ci farebbe causa! Dunque, dovremo pensare attentamente a cosa fare. Sarebbe divertentissimo avere una Ferrari da demolire, ad esempio, ma... be', in Capcom siamo tutti un po' ribelli, quindi sicuramente ci verrà in mente qualcosa".

Il pugno basso di Ryu sta per scontrarsi col calcio alto di Ken, cosa che nella migliore tradizione della serie si risolverà a favore dell'uomo del Giappone. La fascia di Ryu e i risvolti del suo gi si muoveranno autonomamente, ciascuno seguendo le proprietà del tessuto

[barra della vendetta]: entrambe forniranno al giocatore l'accesso ad attacchi diversi ma ugualmente spettacolari. Anche alcune delle supermosse non suonano nuove, come lo Sho Ryu-Reppa di Ken, ma le possibilità ora vanno oltre i classici attacchi 'super' e 'ultra'; tuttavia, questi dipendono dal completo riempimento sia della barra delle combo che di quella della vendetta, implicando la possibilità di utilizzare tali attacchi solo in combattimenti relativamente ad armi pari. L'esecuzione di una ultra combo attiva uno zoom della telecamera verso i lottatori, con i colpi sottolineati da angolazioni drammatiche (ammesso che l'avversario non li blocchi) accompagnate da vivaci lampi di colori primari sullo sfondo.

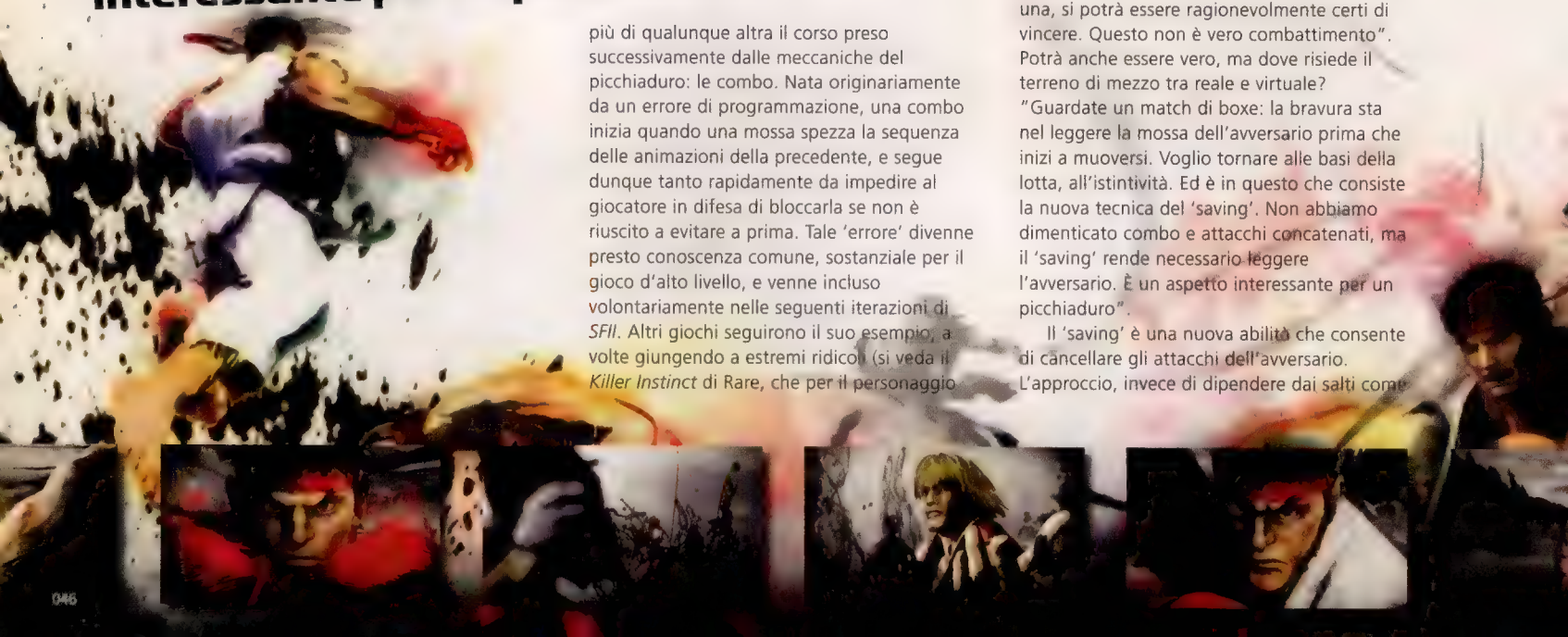
Il combattimento dà le esatte sensazioni che uno *Street Fighter* dovrebbe dare: salti, distanziamenti, fireball, sostanziosi effetti sonori a ogni colpo andato a segno. Per apprezzare il motivo per cui *SFIV* è sotto diversi aspetti un'evoluzione, più che una rivoluzione, la comprensione della grandezza di *SFII* e di ciò che ha portato al genere dei picchiaduro è essenziale sia per il rispetto di Ono nei confronti del titolo, sia per le sue mire con *SFIV*. Le innovazioni di *SFII* andavano molto oltre la formula messa a punto dal suo predecessore e da altri giochi di lotta come *Karate Champ*, e il suo genio come coin'op stava probabilmente nell'essere il primo a stimolare la competizione derivata dalle tabelle degli high score. Ciò era ancora più evidente nell'idea che si pagasse per sfidarsi: il vincitore del match poteva continuare con lo stesso credito, sempre che il perdente pagasse per un altro round. L'aspetto più importante del gioco, comunque, era che per la prima volta i giocatori potevano scegliere tra otto personaggi, ciascuno con mosse ben diverse dagli altri. La longevità che ciò implicava era stupefacente, ed è messa in evidenza dal fatto che *SFII* è ancora un'istituzione di tornei come l'EVO, ed è a tutt'oggi soggetto a periodici riaggiustamenti (come nella prossima versione in arrivo su XBLA).

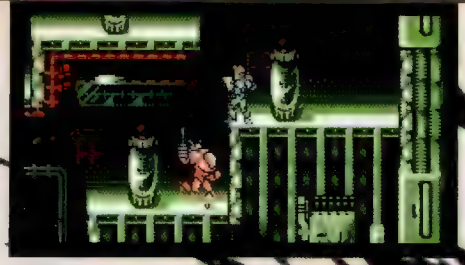
Ma se tutti questi fattori erano frutto di un accorto design, fu un'innovazione del tutto accidentale di *Street Fighter II* a influenzare più di qualunque altra il corso preso successivamente dalle meccaniche del picchiaduro: le combo. Nata originariamente da un errore di programmazione, una combo inizia quando una mossa spezza la sequenza delle animazioni della precedente, e segue dunque tanto rapidamente da impedire al giocatore in difesa di bloccarla se non è riuscito a evitare a prima. Tale 'errore' divenne presto conoscenza comune, sostanziale per il gioco d'alto livello, e venne incluso volontariamente nelle seguenti iterazioni di *SFII*. Altri giochi seguirono il suo esempio, a volte giungendo a estremi ridicoli (si veda il *Killer Instinct* di Rare, che per il personaggio principale, Jago, aveva inoltre copiato pesantemente Ryu), e persino lo stesso *Street Fighter* si è spinto pericolosamente vicino all'orlo dell'abisso con *Street Fighter Alpha*, che conteneva combo a catena eseguibili tanto facilmente da andare a danno del gioco.

"Bisogna leggere l'avversario. È un aspetto interessante per un picchiaduro"

Ono fa notare che, dai tempi del felice incidente delle combo in *SFII*, "i picchiaduro sono arrivati a esagerare l'importanza delle combo al punto che, se se ne riesce a iniziare una, si potrà essere ragionevolmente certi di vincere. Questo non è vero combattimento". Potrà anche essere vero, ma dove risiede il terreno di mezzo tra reale e virtuale? "Guardate un match di boxe: la bravura sta nel leggere la mossa dell'avversario prima che inizi a muoversi. Voglio tornare alle basi della lotta, all'istintività. Ed è in questo che consiste la nuova tecnica del 'saving'. Non abbiamo dimenticato combo e attacchi concatenati, ma il 'saving' rende necessario leggere l'avversario. È un aspetto interessante per un picchiaduro".

Il 'saving' è una nuova abilità che consente di cancellare gli attacchi dell'avversario. L'approccio, invece di dipendere dai salti come





IL VANGELO APOCRIFO

Pubblicato nel 1990, *Street Fighter 2010: The Final Fight* è probabilmente qualcosa che Capcom preferirebbe dimenticassimo: 23 anni dopo il primo *SF*, Ken è uno scienziato che scopre il Cyboplasm, una formula capace di donare all'uomo poteri sovrumani. Sarà rubata, come da copione, e Ken si lancerà dunque alla sua ricerca in un gioco certamente più simile a *Strider* che non a *Street Fighter*. Non alieno alla scena del tempo, con titoli come *Bionic Commando* convertiti prolificamente per le console casalinghe, non trova comunque un vero e proprio posto nel canone di *Street Fighter*. È interessante notare, a latere, come il titolo provvisorio di *Final Fight* fosse *Street Fighter '89*; d'altronde, all'uscita di *Street Fighter Alpha* vari personaggi della serie a scorrimento si erano trovati un posto nella rosa dei combattenti di *SF*.

nei precedenti episodi, può ora anche essere al livello del terreno: una riscrittura di una delle basi del gioco. Quando gli si chiede di dimostrarlo nella pratica, Ono posa il joystick e si mette in guardia, squadrando un vecchio cartonato di *Chaos Legion* prima di avvicinarsi e colpirlo deliberatamente con un pugno: l'ispirazione dietro il 'saving' viene dal momento in cui i lottatori si squadrano, cercando un'apertura nell'altro. "Avrete circa due secondi e mezzo per decidere cosa l'avversario stia per fare", dice Ono.

Più importante, tuttavia, è il fatto che il 'saving' permetterà a *SFIV* di allontanarsi dalla dinamica 'salto/contrattacco/fireball' che dominava in passato la serie. Nella pratica, verrà attivato dalla combinazione di un pugno forte e di un pugno debole, cancellerà una mossa precedentemente attivata, potrà essere caricato, e offrirà una temporanea invincibilità al giocatore. "Finora, avvicinarsi a qualcuno in uno *Street Fighter* significava saltare", spiega Ono, "ma il sistema di 'saving' vi permetterà di opporvi alle mosse dell'avversario e avvicinarvi. Durante questa fase, sarete invincibili e potrete muovervi verso l'altro, per poi passare all'offesa". Capcom sostiene che il gioco è ancora alle fasi iniziali dello sviluppo e che il 'saving' potrebbe essere rimosso se si rivelerà un elemento di squilibrio per la formula centrale, ma sicuramente l'intento è quello di cambiare completamente le dinamiche di gioco. "In *SFIII*, per parare e difendersi si doveva semplicemente aspettare che l'avversario attaccasse. Ma in *SFIV* volevamo creare un modo d'attacco più aggressivo, ed è per questo che il 'saving' entra in gioco: per cancellare gli attacchi ripetitivi dell'avversario e controbattere".

In *SFIV*, dunque, non solo si apprendono le mosse, ma si impara anche a conoscere l'avversario. "Ha!", ride Ono. "Ovviamente, si colpiscono anche le cose!". Oltre a questo ammirevole sunto, ai tecnicismi e all'influenza dei predecessori, qual è il concetto fondamentale dietro *SFIV* come gioco? "Prima di tutto, la cosa più importante di *SFIV* è l''equità delle regole', ovvero un sistema di regole chiaro e giusto che possa essere capito facilmente da tutti". Una lezione imparata dalla nascita del videogioco moderno, dal famoso 'Avoid missing ball for high score' (*Pong*). "Un altro elemento è che, facendo pratica, si può migliorare, così che i giocatori non si sentano stressati", continua Ono. "Dal punto di vista creativo, è facile creare un gioco che permetta di vincere, ma molto difficile crearne uno che dia una ragione alla sconfitta e che faccia venir voglia di continuare a sfidarlo".

"Quando penso a *Street Fighter*, penso vi siano due cose da bilanciare. Una è le caratteristiche del combattimento e della competizione; l'altra è ponderare su cosa è un gioco, ovvero uno strumento per divertirsi. Uno strumento che dà ai giocatori un ring virtuale, un'arena immaginaria, se preferite". È questa enfasi su *Street Fighter* come 'tool' per i giocatori, sopra ogni altra, che pervade la visione di Ono per i cambiamenti nella filosofia della serie, per piccoli che possano sembrare.

Sin dalle origini, quando erano lo stesso sprite in due colorazioni diverse, Ken e Ryu sono stati la classica coppia rivale di *Street Fighter*; le varie iterazioni hanno introdotto gradualmente tratti distintivi. Lo stile di Ken in *SFIV* sembra seguire un approccio più aggressivo: alcuni dei suoi calci causano danni brutali

"Vogliamo che questo gioco sia adatto a un pubblico ampio, in modo che, per quanto saranno magari i migliori a vincere, tutti siano in grado di entrare nella competizione".

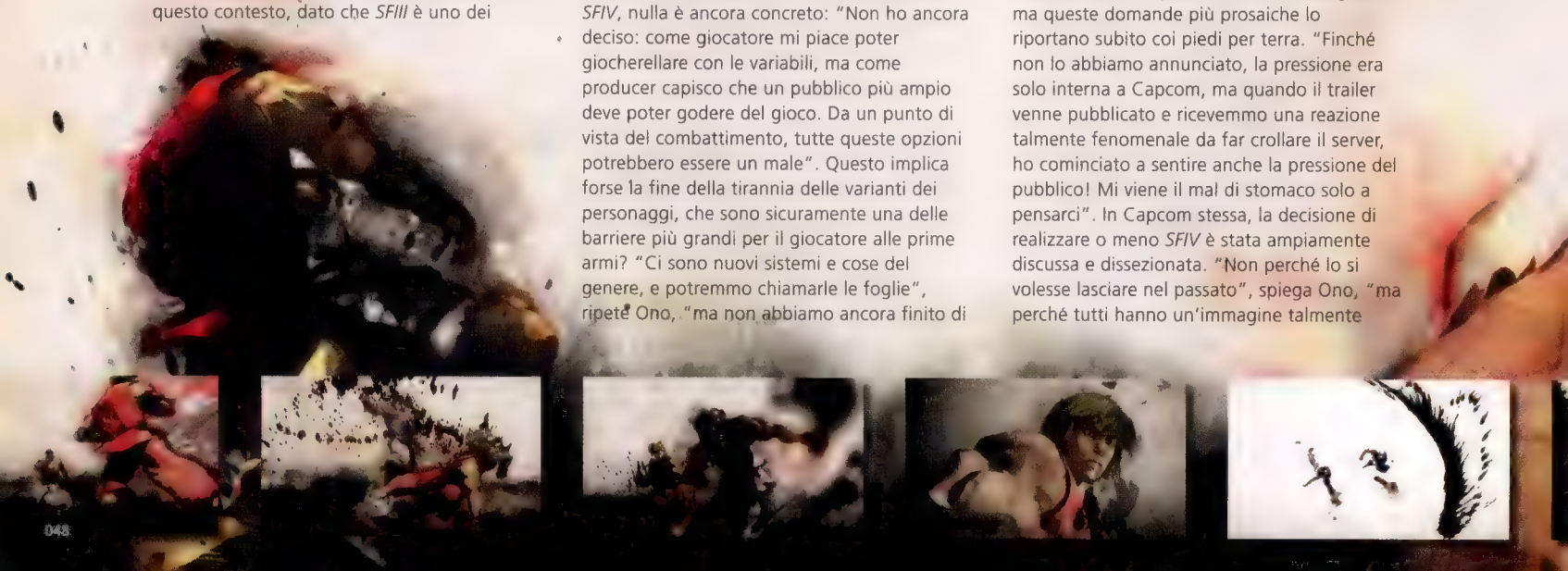
Basta guardare al sito americano di Capcom e ai commenti sul ribilanciamento di *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* fatti da Dan Sirlin (veterano di *SF* da tempo immemore) per capire quanto infide siano queste acque. Rendere il gioco più accessibile non è solo questione di bilanciare i personaggi in stile morra cinese. "Alcune di queste cose hanno a che fare col bilanciamento", dice Ono, "ma ce ne sono di più ovvie tra quello che stiamo facendo, come la 'revenge gauge': se si subiscono molti colpi, la barra della vendetta si riempirà più velocemente e vi permetterà di contrattaccare con grande potenza. Ciò permetterà ai principianti di colpire chi è più abile".

Ma un gioco dove il dilettante ha una chance contro il professionista, dove il principiante può infligger danni all'esperto, potrebbe considerarsi un anatema per *Street Fighter*. Andrebbe pensato se 'equilibrio' sia effettivamente il termine più appropriato in questo contesto, dato che *SFIII* è uno dei picchiaduro 2D migliori e più bilanciati di sempre, pur essendo considerato all'unanimità il santuario del giocatore appassionato. "È un dilemma interessante", ammette Ono. "Stiamo compiendo un consapevole sforzo per trovare il giusto equilibrio, ma la mia posizione è quella di insistere sul guardare a questo gioco come a uno strumento per divertirsi. Il divertimento della strategia è ben distinto dai concetti di vittoria o sconfitta: è posizionare i soldati dove si vuole, è figurarsi la giusta tattica. Voglio incorporare questo elemento nel gioco, quasi al punto di non rendere importante tanto il vincere o il perdere, quanto il fatto di divertirsi, in entrambi i casi".

"Quando il trailer venne pubblicato e il server crollò, ho cominciato a sentire la pressione!"

Parte di ciò potrebbe ottenersi abbandonando gli stili variabili che, nei titoli passati, costringevano i giocatori a scelte omologate. L'esempio più ovvio è *SF Alpha 3*, dove a ogni personaggio poteva essere applicato uno stile A, X o V: l'ultimo offriva in definitiva un vantaggio competitivo e relegava i primi due a mere curiosità. In *SFIII*, i giocatori dovevano scegliere la loro supermossa prima dell'inizio di ogni match. Ono comprende il discorso, ma insiste sul fatto che, riguardo a *SFIV*, nulla è ancora concreto: "Non ho ancora deciso: come giocatore mi piace poter giocherellare con le variabili, ma come producer capisco che un pubblico più ampio deve poter godere del gioco. Da un punto di vista del combattimento, tutte queste opzioni potrebbero essere un male". Questo implica forse la fine della tirannia delle varianti dei personaggi, che sono sicuramente una delle barriere più grandi per il giocatore alle prime armi? "Ci sono nuovi sistemi e cose del genere, e potremmo chiamarle le foglie", ripete Ono, "ma non abbiamo ancora finito di creare il tronco dell'albero, e solo dopo questo potremo passare al fogliame. Detto questo, se pensate a tutti questi nuovi sistemi, capirete che stiamo tornando a *SFII*. Voglio prima di tutto creare un gameplay solido, e poi pensare ai sistemi aggiuntivi: è l'esperienza centrale quella che conta".

La piattaforma di *SFIV* non è ancora stata decisa, ma sembra sicuro che arriverà su coin 'op, 360 e PS3, sebbene "al momento potrebbe essere anche DS!", continua Ono. Non sorprende che non vi sia ancora alcuna data, nemmeno provvisoria: "Il prossimo anno sarà il ventesimo anniversario della serie, sebbene a rigore dovrebbe essere il ventunesimo; non so come, ma abbiamo fatto male i calcoli e abbiamo già festeggiato il quindicesimo nell'anno sbagliato. Non sono sicuro, però, che ce la faremo entro quella data", dice Ono. Sembra temporaneamente libero dal peso delle aspettative sul titolo quando mostra il gioco e i tocchi della grafica, ma queste domande più prosaiche lo riportano subito coi piedi per terra. "Finché non lo abbiamo annunciato, la pressione era solo interna a Capcom, ma quando il trailer venne pubblicato e ricevemmo una reazione talmente fenomenale da far crollare il server, ho cominciato a sentire anche la pressione del pubblico! Mi viene il mal di stomaco solo a pensarci". In Capcom stessa, la decisione di realizzare o meno *SFIV* è stata ampiamente discussa e dissezionata. "Non perché lo si volesse lasciare nel passato", spiega Ono, "ma perché tutti hanno un'immagine talmente



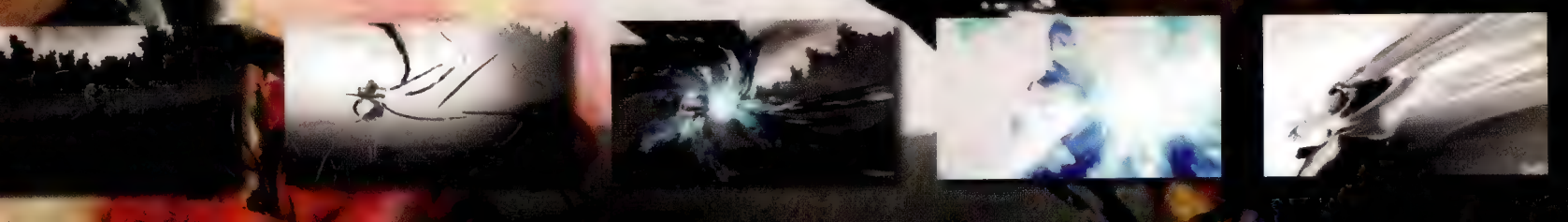
definita della serie che è difficile conciliarle tutte, anche se si parla degli stessi sviluppatori, e anche se un tempo avevano tutti la stessa idea. Tutti hanno una sorta di investimento emotivo nella loro immagine di *Street Fighter*. Ci sono state moltissime discussioni, davvero tante, e alla fine la linea comune era che, pur non sapendo da dove cominciare, dovevamo farlo. Questa era la maggioranza delle opinioni in Capcom, e solo una minoranza era contraria".

Le aspettative irrealizzabili sono senz'altro la fonte di maggior preoccupazione per il team, e lo sono di più che per qualunque altro 'normale' gioco di alto profilo. "Una delle cose che mi preoccupano è che in questi 8-10 anni [da *SFIII*] ho parlato con persone che attendevano questo revival, e ho scoperto che le fantasie si erano fatte così grandi che il terreno in comune era diventato minuscolo: tutti questi anni hanno fatto sì che lo *Street Fighter* di ognuno diventasse diverso, un enorme mostro, se così vi piace". Ciascuno ha le proprie aspettative per *SFIV*, e sarà impossibile soddisfare tutti ogni volta. "Esattamente. Ho un po' paura che ognuno abbia la propria idea su come dovrebbe essere il gioco, ma", dice con un luccichio negli occhi, "allo stesso tempo mi emoziona lavorare su questo gioco per tali motivi. Se poi le persone vorranno criticarlo mi va bene, perché cercherò di essere superiore e di batterli". Fra tutti gli avvertimenti e i confronti da cui i nuovi giochi vengono soffocati, questa affermazione combattiva sembra essere la più vivida dimostrazione dello spirito di Capcom e di *Street Fighter* stesso.

In questa pagina sono mostrati alcuni dei primi schizzi per le rielaborazioni di Ryu e Ken, particolarmente importanti per la nuova enfasi posta sui volti nel gioco, secondo cui i lottatori si fisseranno e reagiranno allo scambiarsi dei colpi. Come sempre, Ken non accenna a volersi tagliare i capelli. In fondo si nota l'intrusione di un'altra figura, con tutta probabilità un primo sguardo della versione *SFIV* di Chun-Li

PAZZI PER RYU

Per quanto Capcom possa essere accusata di aver riciclato il modello base di Ryu, si trattava almeno della casa madre: per *Street Fighter Alpha* venne creato il personaggio Dan Hibiki (traducibile come 'eco') per prendersi gioco delle molteplici copie di Ryu apparse nei titoli di altre case, e principalmente della serie di *Art of Fighting* di SNK, con il suo 'Ryo' Sakazaki. Le mosse di Dan somigliano a quelle di Ryo: una fireball debole, un dragon punch e un calcio uragano. Persino i loro abiti e le motivazioni riportate nelle rispettive schede sono simili. Il riconoscimento ufficiale dello scherzo venne con il titolo per Neo-Geo Pocket *SNK Vs. Capcom: Match of the Millennium*, ove scegliendo Dan e Ryo come coppia per il tag si ottiene il nome di squadra speciale 'The Big Bros.'.



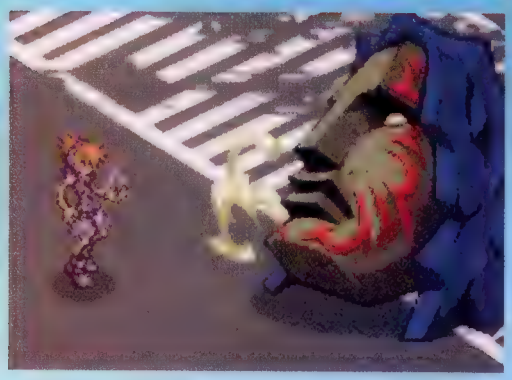
Square Enix è tornata sulle console Nintendo e **Game Pro**, dopo un'intera settimana trascorsa a Tokio, svela la lineup per la prossima stagione

FINO ALLA FINE DEL MONDO

Il mondo videoludico è quantomai in espansione. Dopo la rivoluzione di Sony, che con le prime due PlayStation ha reso appetibili a un pubblico sempre maggiore i videogiochi, è nuovamente la volta di Nintendo, che stravolge il mercato allargandolo a fasce di utenti apparentemente irraggiungibili prima di DS e Wii. Proprio per questo molte software house sono state colpite dalla 'Touch Generation-Syndrome', producendo titoli dedicati alle nuove tipologie di videogiocatori per la prima volta sul mercato. Molte, è vero, ma non tutte. C'è per esempio una casa giapponese, sul mercato da più di vent'anni, che veleggia lungo una personalissima corrente, non cedendo (o cedendo solo in parte: si veda *Chocobo Tales* su DS) alle lusinghe dei facili guadagni dati dalla raccolta di minigiochi di turno, anche se qualcuno potrebbe accusarla, non a torto, di aver ceduto da tempo alle lusinghe date dalla prospettiva di riposare sugli allori delle sue serie feticcio. Questa casa è per molti il sinonimo dei GdR all'orientale, e come ogni altra azienda desiderosa di rimanere a galla in questo periodo ha scovato nel Wii e, soprattutto, nel DS una dimora accogliente. È così che **Game Pro** è stata invitata alla sua sede generale a Tokyo, in Giappone, per vedere esattamente quali saranno le future mosse di conquista. Stiamo parlando, ovviamente, di Square Enix: oltre al nuovo IP *The World Ends With You* (*Subarashiki Kono Sekai* o *It's a Wonderful World* in Giappone) abbiamo avuto modo di esaminare i più recenti spin-off delle serie di *Final Fantasy* e *Dragon Quest*.

Per un amante dei videogiochi, il Giappone è sempre un'emozione. Lo è ancora di più se il viaggio, oltre che un piacere, è anche occasione di visitare la sede di una software house storica e di visionarne i prodotti in anteprima. Infatti, sebbene tutte le interviste del caso si siano tenute nel lussuoso Park Hyatt Hotel di Tokyo, è stata data ai giornalisti presenti la possibilità di visitare gli uffici di Square Enix, caso più unico che raro nella storia della casa giapponese. Purtroppo ci sono state vietate le fotografie, e il tour è risultato più che guidato data la segretezza dei progetti in sviluppo, ma non è mancata comunque l'emozione di trovarsi nel posto dove sono nati molti JRPG entrati nella storia.

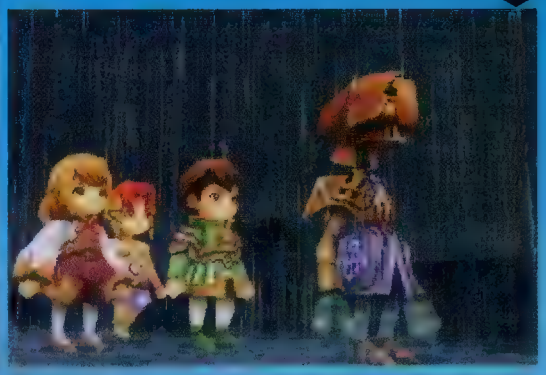
Non a caso, i cinque titoli che ci sono stati presentati hanno tutti, nella loro particolare misura, elementi da JRPG. Non è difficile trovare punti di contatto tra ciascun progetto, ma anche all'interno dello stesso franchise ogni spin-off pare dotato di una personalità distinta: lanciare cinque titoli quasi in contemporanea dotandoli ciascuno di un proprio appeal, d'altronde, è un'impresa alla portata di un'azienda che può permettersi alti valori produttivi e di poche altre. Il minimo comune denominatore è comunque l'inconfondibile impronta di Square Enix, e più in generale di un gusto tipicamente nipponico, ora più edulcorato come in *Revenant Wings* ora lampante come nella novità di *The World Ends With You*. Non sottovalutiamo quindi il coraggio necessario agli sviluppatori per portare alcuni di questi titoli nel mondo videoludico occidentale, soprattutto per quanto riguarda la serie di *Dragon Quest*, famosa al pari se non più di *Final Fantasy* in Giappone, ma fino all'ottavo capitolo relegata a un pubblico di cultori del genere nel Vecchio Continente. È forse proprio per questo che la testa di ponte, il cavallo di Troia, sarà un titolo non così

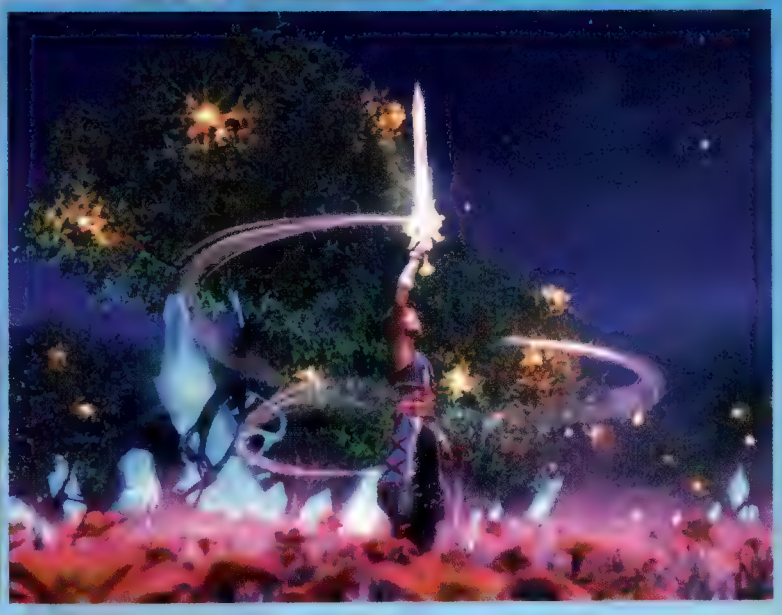


personale come si sarebbe potuto sperare, che sfrutta delle meccaniche già collaudate e di sicuro successo per il nostro pubblico. Il capitolo per Wii merita una trattazione a parte, dati i particolari controlli di cui gode, e forse proprio perché prende ampiamente spunto da un coin 'op da sala giochi si rivela fresco, ma non superficiale.

In effetti l'unico titolo dallo stile decisamente nipponico è il nuovo franchise sviluppato dai creatori di *Kingdom Hearts*; quello che contraddistingue questa cordata di giochi per la conquista dell'ovest è dunque sì il coraggio di uscire da un terreno di sicure vittorie per cercarne altre meno certe, ma senza portare un gameplay invariato, bensì modificandone alcuni elementi per renderlo più appetibile.

Altro segnale di questa strategia a metà tra l'assalto frontale e il lavoro di 'spionaggio' è la scelta delle console su cui puntare. Nintendo Wii e, soprattutto, DS sembrano perfette, grazie al loro vasto e quantomai eterogeneo pubblico, per garantire a questi titoli quanti più utenti possibile. Non v'è però solo un mero discorso di numeri all'origine della scelta delle piattaforme Nintendo: le caratteristiche uniche delle due macchine in questione non verranno relegate a mere curiosità, ma entreranno di prepotenza nelle meccaniche di gioco, come se Square Enix non stesse aspettando altro per tornare in pompa magna dal suo antico amato/odiato partner. È ancora un ricordo rimasto negli annali del videogioco lo shock provato dai possessori di Nintendo 64 nell'apprendere che *Final Fantasy VII* sarebbe stato rilasciato per PlayStation e non per la nera console Nintendo. Lo shock non ci sarebbe stato se non fosse stato preceduto da una decade di capitoli esclusivi per NES e SNES, che lasciava presagire negli anni a venire il rafforzarsi di quella partnership tutta giapponese. Invece, forse a causa del supporto per i giochi scelto da Nintendo, le cartucce, decisamente meno capiente di quello Sony, l'allora Square (mancava ancora diverso tempo alla fusione con Enix) scelse la nuova e prestante venuta come sua piattaforma di sviluppo preferita. A vedere il risultato (il capitolo che ha segnato la svolta nella serie, introducendovi la grafica 3D e riuscendo a conquistare anche il mondo occidentale), quella tra le





Per un amante dei videogiochi il Giappone è sempre un'emozione. Lo è ancora di più se il viaggio, oltre che un piacere, è anche occasione di visitare la sede di una software house storica

due aziende nipponiche forse è stata una separazione a fin di bene, che tuttavia fino a poco fa sembrava essere piuttosto un divorzio. Con il *Crystal Chronicles* su GameCube si sono riaccese le speranze negli utenti Nintendo, e sempre più si ravvivano alla luce dell'annunciato seguito per Wii e dei titoli che andremo a trattare in queste pagine. Per Square Enix quindi non è più solo Sony il futuro, anche se la saga principale continuerà a sfruttare le Playstation, lo sviluppatore di Tokyo non è mai stato così vicino a Nintendo dalla separazione di dieci anni fa.

Questo ritorno, ai maligni, potrebbe sembrare come un semplice spostamento di interessi. Il Nintendo 64 non stava avendo il successo sperato mentre la PlayStation conquistava il mercato, e la stessa situazione si è ripetuta tra PlayStation 2 e GameCube. Ora invece che Wii e DS sembrano inarrestabili nella loro corsa al successo molte softco hanno dimostrato interesse per la cosa, e non ultima la casa madre dei Chochobo. Così si ripropone il quesito della scorsa decade: è la tecnologia differente o la prospettiva di maggiori guadagni ad avere spinto Square Enix a intraprendere le sue scelte? La verità, come spesso accade, sta nel mezzo. Le cartucce non erano adatte a contenere filmati in computer grafica, e la PlayStation Portable non ha le peculiarità del DS, quindi quella attuale è una scelta bilanciata tra interessi economici e possibilità tecniche.

Il quartiere dei sogni

"This must be heaven". Sono queste le prime parole che abbiamo scambiato con i colleghi anglofoni al nostro ingresso in Super Potato (situato nel quartiere tecnologico della città, Akihabara), quattro piccoli piani ricolmi del più affascinante e nostalgico retrogaming possibile. Letteralmente montagne di Famicom, SG-1000 Mark III, e ogni altra console fino a quelle della passata generazione. La ciliegina è la possibilità di provare un Virtual Boy, e così si esce da Super Potato con le lacrime agli occhi, un po' per l'emozione, e un po' per l'effetto del primo tentativo di Nintendo di creare una grafica 3D.

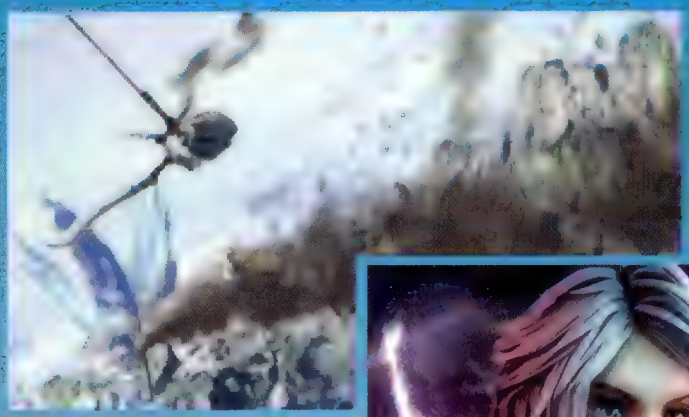
Day of the (Japanese) Tentacle

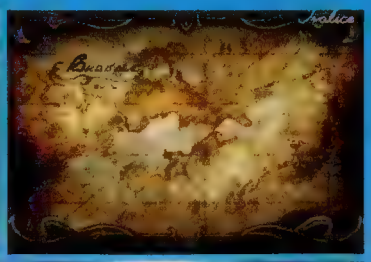
Prima di andare a Tokyo è bene informarsi un po' sugli usi e costumi del luogo, e soprattutto farlo con un occhio di riguardo verso la metropolitana della capitale nipponica, pena il ritrovarsi smarriti in mezzo a fiumi di giapponesi (alcuni dei quali dotati di inquietanti mascherine da dottore, utilizzate in Giappone dagli ammalati per limitare il contagio da influenza) e in un intrico di linee che porta alla mente più i tentacoli intrecciati di una piovra che non il sistema di trasporti pubblici più efficace e capillare al mondo. Arrivare preparati può salvarvi da un'ora di ricerche nelle stazioni più intricate solo per trovare l'uscita. Come fanno i giapponesi? Prima di tutto, chiaramente, sanno il giapponese. In secondo luogo, ogni stazione è dotata del suo jingle musicale, che è bene imparare a riconoscere per le 'fermate fisse' se si desidera sopravvivere al viaggio.

Tornando all'oggetto del nostro viaggio, le interviste si sono svolte in maniera molto 'giapponese', quindi con molta attenzione alla forma, ma questo non ci ha impedito di fare diverse domande agli sviluppatori, anche di punzecchiarli un po' qualora ce ne fosse bisogno, nonostante le loro risposte fossero quanto di più istituzionale possibile. Con i team occidentali di solito si riesce a ottenere qualcosa di più, qualche commento più personale, mentre i nipponici hanno ancora una volta dimostrato la loro mentalità fortemente inquadrata negli ordini aziendali. Un contrasto che è un aspetto estremamente affascinante delle compagnie videoludiche del Sol Levante, come già molti hanno avuto modo di osservare in Nintendo. I creativi nipponici sono individui dalla cui immaginazione prendono vita alcuni dei titoli più bizzarri e immaginifici del mondo dei videogiochi, ma è un ribollire della fantasia che viene celato dietro una facciata estremamente formale e ligia all'etichetta.

Nonostante l'atteggiamento riservato, sono però affiorati da parte dei team dedicati ai giochi, e soprattutto da parte di tutti i dipendenti di Square Enix incontrati, molto interesse e molta disponibilità verso il mondo occidentale. Da questo potremmo delineare, in maniera un po' empirica, le linee guida della politica aziendale della software house giapponese: il mercato è in espansione, centinaia di migliaia di nuovi giocatori si aggiungono ogni settimana e le vendite del settore videoludico non sono mai state così alte, tanto che anche nel nostro Paese hanno ormai superato quelle dell'home video. Square Enix ha deciso, come ogni altra softco, di approfittare del momento, ma lo fa nella sua particolare maniera tramite prodotti che, non rinunciando alle loro peculiarità, le ridimensionano però a un livello tale da non shockare un pubblico non abituato a meccaniche di gioco troppo complesse. Un atteggiamento questo decisamente positivo, che potrebbe avere buoni riscontri non solo per la diretta interessata, ma anche per le altre software house. L'idea di veicolare tramite prodotti appetibili anche a giocatori meno navigati degli elementi di grammatica videoludica avanzati potrebbe essere la chiave di volta nell'alfabetizzazione del vasto pubblico che si affaccia curioso al mondo dei videogiochi. Il giusto bilanciamento tra immediatezza e profondità non è facile da ottenere, ma quella intrapresa da Square Enix con alcuni dei suoi titoli ci sembra la via giusta.

Square Enix ha deciso di approfittare del momento tramite prodotti che, non rinunciando alle loro peculiarità, le ridimensionano però a un livello tale da non shockare un pubblico di non giocatori





Vaan, Penelo, Balthier e Fran fanno ritorno nella storia di *RW*, e stavolta sono accompagnati da una nuova razza alata proveniente dal continente volante di Purvurama. Presente anche una versione semplificata del Gambit System

Final Fantasy XII: Revenant Wings

DS | **SQUARE ENIX** | **INTERNO** | **GIAPPONE** | **DISPONIBILE (JP, USA), 15 FEBBRAIO (EUR)**

È ormai diventata pratica comune di Square Enix produrre dei sequel attorno ai capitoli principali delle sue serie. *Final Fantasy XII: Revenant Wings* è un perfetto esempio di questo modo di procedere, dato che prende i personaggi del capitolo per PlayStation 2 e ci mostra le loro successive avventure, e lo fa utilizzando i quattro eroi principali come unità speciali di uno strategico in tempo reale. A loro supporto potremo chiamare una serie di creature, via via più forti col procedere nella storia. Questo tipo di gameplay, nuovo all'universo di *w*, si adatta bene alle peculiarità del Nintendo DS, dove d'altronde titoli come *Lost Magic* ed *Heroes of Mana* hanno preceduto questo nuovo esperimento.

Il pennino offre un buon livello di precisione nella selezione delle unità, anche se alcune meccaniche non sono semplici come dovrebbero: una volta indirizzata un'unità, ad esempio, essa viene deselezionata, il che costringe a effettuare un passaggio in più in caso di ripensamenti. Il gioco ruota attorno a combattimenti regolamentati da un elementare rapporto di forze a tre decisamente classico, stile morra cinese; un tale basso numero di variabili rende il titolo appetibile anche per un pubblico alle prime armi (e non è stato nascosto che questo sia il target primario della produzione) ma rischia di farlo risultare piatto agli occhi di un giocatore con più esperienza. Inoltre, il fatto che non siano previste operazioni di raccolta o potenziamento delle unità durante l'azione limita il gameplay agli scontri e all'esplorazione, relegando le fasi più tattiche tra una partita e l'altra. I personaggi principali saliranno di livello tra gli stage, acquisendo nuove abilità, mentre sarà possibile sbloccare nuove unità da utilizzare grazie alle ramificazioni di un semplice albero tecnologico.

Altro elemento che denota la natura semplice del titolo è la realizzazione tecnica: uno stile grafico fumettistico reinterpreta i personaggi di *Final Fantasy XII* in chiave quasi deformed, appiattendone tratti caratteristici. Il discorso migliora per le ambientazioni, e soprattutto per i filmati in computer grafica assolutamente degni di nota. La filosofia dell'immediatezza a tutti i costi che pare trasparire da ogni elemento di *FFXIIRW* ci ha portati a una domanda circa la 'commercializzazione' forzata del franchise, domanda a cui **Kiyoko Maeda**, il producer, ha risposto così: "Ogni console ha i suoi punti di forza, i suoi 'generi preferiti', quello che la gente si aspetta. Noi crediamo che gli utenti di Nintendo DS si aspettino un titolo immediato, ma non superficiale. Ogni gioco prodotto da Square Enix viene severamente controllato, e i team di sviluppo danno il loro meglio anche esplorando nuove strade e possibilità". E in effetti il gameplay è sì fruibile, ma non approssimativo, e potenzialmente in grado di piacere anche agli utenti più esperti, anche se (nonostante il livello di difficoltà sia stato alzato per il mercato occidentale, con l'aggiunta di alcuni dungeon e subquest) non sarà certamente una sfida particolarmente ardua.

Ivalice in fiore

Non si può rimanere indifferenti di fronte alla bontà tecnica e alla regia dei filmati in computer grafica di *FFXIIRW*. Il Nintendo DS è stato spinto al massimo per riprodurre su entrambi gli schermi contemporaneamente una grafica nitida, pulita e fluida. "Ci sono alcune cose che non siamo riusciti ad avere nel gioco, come le voci per i personaggi, ma ci sono altre cose, come i filmati, che non ci aspettavamo venissero così bene!", ha detto Mitsuru Kamiyama, direttore dello sviluppo.

Deambulazione e combattimento in multiplayer somigliano molto, per le inquadrature, a un'esperienza tipo MMORPG, sebbene l'accento del gioco sia posto su tutt'altri elementi

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

DS | SQUARE ENIX | INTERNO | GIAPPONE | DISPONIBILE (JP), PRIMAVERA 2008 (EU

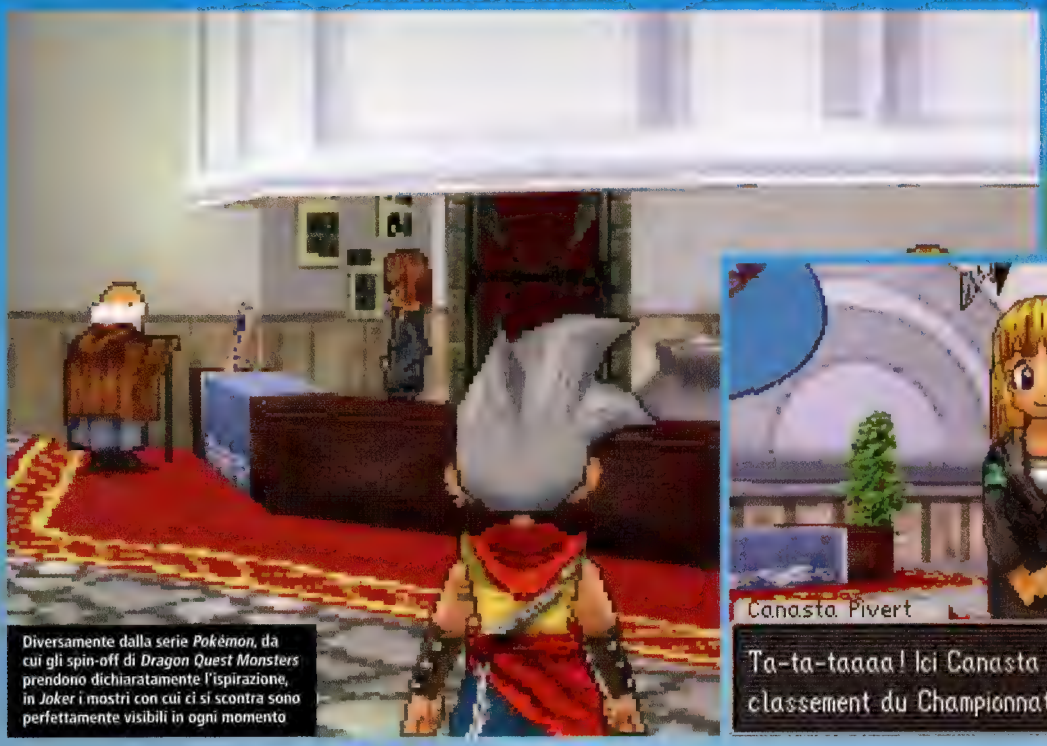
Toccare con mano qualcosa è ben diverso dal guardarlo solo da lontano. Questo diceva Nintendo per il Wii, e questo probabilmente hanno pensato gli sviluppatori di *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates* quando ci hanno accolti nella sala delle interviste armati di Nintendo DS e abbastanza copie del gioco per farci provare una sessione in multiplayer. Abbiamo potuto testare solo le prime due quest, ma è stato chiaro fin da subito come le interazioni tra i giocatori siano ben realizzate, con un bilanciamento tra cooperazione e competizione che assicura divertimento e soddisfazione. A patto di avere altri tre amici, s'intende, senza i quali il ritmo di gioco cambia e l'approccio alla gestione del proprio team, controllato ovviamente dal computer, si rivela più tattico. Come ci ha detto il direttore del progetto **Mitsuru Kamiyama**: "L'esperienza in multiplayer è molto più incentrata sull'azione, sulla velocità, e sulla libera interazione tra i giocatori".

Un altro aspetto legato al gioco in compagnia è la possibilità di personalizzare il proprio personaggio con oltre trecento diversi oggetti e capi di vestiario, sbloccabili lungo l'avventura principale, ma non è contemplata la possibilità di scaricarne di nuovi tramite la Wi-Fi Connection. Proprio sull'utilizzo della possibilità di connettersi online con il DS Kamiyama ha dichiarato che la tipologia di gioco in multiplayer che hanno creato necessita della presenza fisica dei giocatori uno accanto all'altro, per creare un'atmosfera allegra e gioviale. Inoltre ritiene che il Nintendo DS sia ormai così diffuso che non sarà difficile per gli utenti trovare altre persone con cui giocare.

Tutto questo è stato reso possibile dalle capacità del DS, in grado di interfacciarsi con i suoi simili in maniera immediata e semplice, al contrario di quanto avveniva, per il primo capitolo di *FFCC*, tra Game Boy Advance e GameCube, dove l'interazione era limitata dalle specifiche tecniche del portatile Nintendo; ciò nonostante non è previsto un collegamento con il prossimo capitolo per Wii, almeno non con questo titolo. Un altro aspetto che ha sottolineato il nostro interlocutore è quello relativo al lavoro in Square: "Lavorare col franchise di *Final Fantasy* è sempre un onore, ma anche una fonte di grande responsabilità. Abbiamo dei parametri da rispettare, e sappiamo che tutti si aspettano molto da questo nome. Ciò nonostante siamo riusciti a inserire nel gioco tutto quello che ci eravamo prefissati. L'universo di *Final Fantasy* è più versatile di quanto si pensi!". Che sia versatile non vi sono dubbi, data la natura stessa della serie e la pletora di spin-off che ogni anno ne viene tratta. *Crystal Chronicles*, tra essi, risulta comunque uno dei più interessanti e ricchi di potenzialità, e fa piacere notare come, grazie a una campagna in singolo che pare finalmente degna di questo nome, *Ring of Fates* sembri migliore del titolo capostipite.

L'avventuriero solitario

Da quanto visto la campagna in single player assicurava un buon bilanciamento tra azione hack 'n slash e piccoli puzzle da risolvere (niente di particolarmente complesso, comunque). Il sistema di combattimento è risultato decisamente intuitivo: progredendo nell'avventura è possibile acquisire nuovi poteri e mosse magiche, e per cambiare il membro del party da noi controllato basta toccare il personaggio che vogliamo interpretare.



Diversamente dalla serie *Pokémon*, da cui gli spin-off di *Dragon Quest Monsters* prendono dichiaratamente l'ispirazione, in *Joker* i mostri con cui ci si scontra sono perfettamente visibili in ogni momento

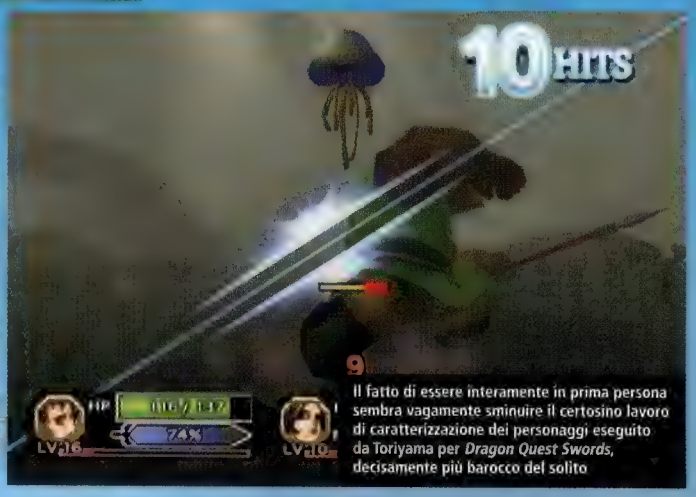
Dragon Quest Monsters: Joker

DS PUBLISHER SQUARE ENIX SVILUPPO INTERNO GIAPPONE USCITA DISPONIBILE (JP, USA), Q1 2008

Come dicevamo in apertura, Square Enix punta agli utenti Nintendo occidentali cercando un giusto bilanciamento tra tradizione, semplicità e innovazione. Sicuramente *Dragon Quest Monsters: Joker* è il titolo che più cerca di sfruttare un gameplay di sicuro successo per far filtrare gli elementi base della serie anche fuori dal Giappone, e farla uscire dal limbo in cui si trova tuttora oscurata dalla passione degli occidentali per *Final Fantasy*. Quello che abbiamo visto infatti, almeno nei primi momenti di gioco, ricorda molto da vicino una famosa serie Nintendo.

Il giocatore impersona un giovane ragazzo il cui sogno è di competere nella serie A dei combattimenti tra mostri: un sogno talmente esclusivo da portarlo a trascurare tutto il resto. Il padre, punendolo per la sua negligenza, gli affiderà un missione segreta che lo porterà in giro per il mondo, non prima di avere scelto uno tra tre mostri base, che in questo caso non si chiamano (incredibile a dirsi) Charmander, Bulbasaur e Squirtle. Le similitudini con i titoli della serie di *Pokémon* sono più che evidenti, ma non c'è da stupirsene più di tanto: la serie *Monsters* è nata proprio come risposta di Square al successo mondiale delle creature di Satoshi Tajiri, in un certo senso riuscendo anche a conquistarsi una discreta fetta di appassionati, in Giappone, grazie al brand *Dragon Quest*. Di questo comunque non è fatto mistero: **Taichi Inuzuka**, il producer del titolo, ci ha indicato *Joker* come un titolo che va a posizionarsi tra i *Pokémon* e i GdR più 'maturi'. A parer suo, i Pokémon sono adatti a un pubblico giovane, ai bambini, e quando questi crescono avranno bisogno di qualcosa che abbia un gameplay familiare, ma un design meno infantile. Ed è qui che si inserirebbe la serie di *Dragon Quest Monsters*. Purtroppo le meccaniche di gioco, invece di apportare qualche innovazione al genere cercando magari di distinguersi dal concorrente, risultano un semplice adattamento di tutto quello che è possibile aspettarsi da un titolo simile.

I combattimenti sono a turni: durante il nostro viaggio in un mondo in 3D ben realizzato si incontrano diversi mostri, e avvicinandosi abbastanza verrà attivata la modalità combattimento, con un menu ove selezionare le mosse. La possibilità di far accoppiare due mostri di specie diverse per crearne uno completamente nuovo, pur mutuata anch'essa dalle più recenti iterazioni di *Pokémon*, aggiunge freschezza e varietà al titolo, mentre il monster design, come sempre affidato al mangaka Akira Toriyama, non manca di conferire un tocco personale e tipicamente '*Dragon Quest*' all'estetica del gioco. "Durante lo sviluppo del gioco abbiamo focalizzato la nostra attenzione sul processo di creazione dei mostri. Alcuni sono semplicemente stati trasportati da 2D a 3D, mentre per i nuovi arrivi ci siamo affidati ancora una volta a Toriyama, che è riuscito a ideare creature originali e perfettamente integrate nelle ambientazioni", ci ha detto Inuzuka. "Inoltre abbiamo cercato anche di rendere il gioco un'esperienza multiplayer completa, sfruttando non solo le capacità wireless del DS, ma anche la Nintendo Wi-Fi Connection per permettere ai giocatori di combattere e partecipare alle classifiche mondiali".



9. Il fatto di essere interamente in prima persona sembra vagamente sminuire il certosino lavoro di caratterizzazione dei personaggi eseguito da Toriyama per *Dragon Quest Swords*, decisamente più barocco del solito

Dragon Quest Swords:

The Masked Queen and the Tower of Mirrors

Wii — **SQUARE ENIX** — **INTERNO** — **GIAPPONE** — **PRIMAVERA 2008**

Dragon Quest Swords è il primo titolo Square Enix a uscire su Wii, e non a caso è stato anche il primo di cui sono trapelate le immagini; il lancio, pianificato per avvenire in concomitanza con l'uscita della console Nintendo, si è in realtà fatto attendere a lungo. Finalmente approdato in Giappone, è ora possibile valutarne gli aspetti principali, sia positivi che negativi, in attesa della release europea, fissata per la prossima primavera.

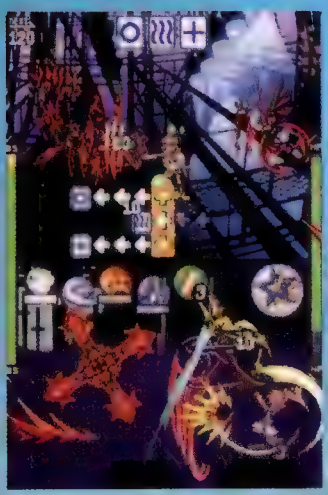
Molti videogiocatori e appassionati hanno ostentato un certo disappunto alla notizia che il gioco è stato sviluppato come uno sword-game a scorrimento in prima persona, dove per scorrimento si intende che l'unico movimento controllabile dal giocatore, colpi di spada a parte, è l'avanzamento lungo un sentiero predefinito. Questo limita certamente le possibilità d'interazione, ma aiuta chi impugna il Remote a focalizzare la propria attenzione sull'elemento fondamentale del gioco: il combattimento. Durante le fasi di scontro con i mostri il Remote assume le veci di una spada, anche se il controllo 1:1 della stessa è più che mai una chimera, in *Dragon Quest Swords*: i movimenti prestabiliti che è possibile eseguire, di fatto, si limitano a tre (orizzontale, verticale e affondo). **Ryutaro Ichimura**, il producer del gioco, ci ha così spiegato questa scelta: "Abbiamo pensato di implementare il controllo 1:1, ma questo ci avrebbe costretti a fare affidamento più sugli infrarossi che sul sensore di movimento, forzando il giocatore a tenere il Wiimote sempre puntato sulla televisione. Così invece possiamo permettere di fare ampi movimenti, e non limitare il coinvolgimento nell'azione". Oltre ai colpi con la spada sarà possibile attuare delle specifiche sequenze di gesti per mettere in atto alcune abilità speciali, che grazie al buon lavoro di programmazione non saranno difficili da utilizzare.

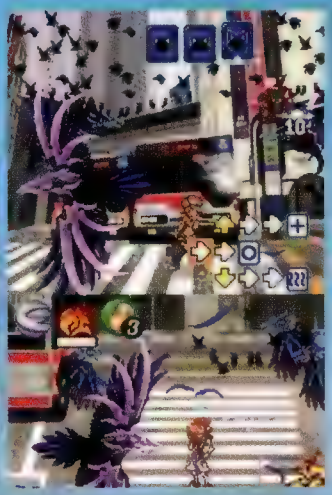
Un aspetto negativo dei combattimenti è il tempo morto tra un colpo e l'altro: dopo un fendente infatti non sarà possibile effettuarne un secondo in uno spazio di tempo più breve di quello previsto, e l'assenza di un timer a schermo rischia di fare sì che i giocatori si sbraccino in continuazione e inutilmente, il che non aiuta l'aspetto tattico degli scontri. Nonostante questo problema l'impressione di essere nel combattimento è ben resa dalla realizzazione grafica più che buona: "Abbiamo dato il massimo per sfruttare le capacità grafiche del Wii e fare quel che penso potessimo fare per la nostra prima produzione, ma sono convinto che sia possibile fare anche di più in futuro", ci ha detto Ichimura, e in effetti il risultato visivo si attesta ben sopra la media delle produzioni per Wii odierne, ma va anche segnalato che i poligoni da gestire sono molti meno data l'impossibilità per il giocatore di esplorare liberamente il mondo di gioco. *Dragon Quest Swords*, forse più di *Monsters Joker* per DS, ha la possibilità di avvicinare il vasto pubblico 'casual' del Wii al mondo del GdR giapponese, grazie a un gameplay intuitivo, a una realizzazione tecnica che contribuisce a immergere il giocatore nell'azione e alla completa localizzazione in italiano prevista per la versione PAL.

Bildungsroman

Ovvero, romanzo di formazione

La storia di *Dragon Quest Swords* non è quanto di più originale possibile. Il protagonista è un sedicenne originario di una nazione chiamata Avalonia che deve intraprendere un viaggio di formazione per entrare a far parte del mondo degli adulti ed entrare nelle fila dei valorosi guerrieri avaloniani. Grazie alla semplicità del canovaccio sarà però possibile incontrare situazioni diverse e variegate, che affiancheranno l'azione senza rimanere relegate a un ruolo secondario.





La cultura musicale e la musica stessa ricoprono un ruolo centrale nella storia e nel gameplay. Il sistema di combattimento è un ibrido tra JRPG e bemani à la *Dance Dance Revolution*, mentre i nemici affrontati da Neku e dalla sua 'banda' sono conosciuti come 'Noise'

The World Ends with You

DS | SQUARE ENIX | INTERNO | GIAPPONE | PRIMAVERA 2008

"Square Enix è tradizionalmente associata ai GdR con ambientazione fantasy, ma con *The World Ends With You*, ambientato in epoca contemporanea, crediamo di poter interessare giocatori di tutte le età e di tutti i gusti". Sono queste le parole che **John Yamamoto**, Presidente di Square Enix Ltd., ha utilizzato per presentare l'ultima produzione del team guidato da **Tatsuya Kando**, già all'opera sulla serie di *Kingdom Hearts*. Nella sua dichiarazione, Yamamoto rivela quella che è la caratteristica fondamentale di questo titolo, l'essere ambientato nei giorni nostri. Se questo elemento risulti davvero influenzare il gameplay, oppure sia solo un 'vestito nuovo per l'imperatore', non siamo ancora riusciti a definirlo, ma sicuramente l'impressione che si ha, almeno dal punto di vista estetico, è di un qualcosa di nuovo in grado di spiccare nel panorama GdR, tuttora legato al tema fantasy/sci-fi.

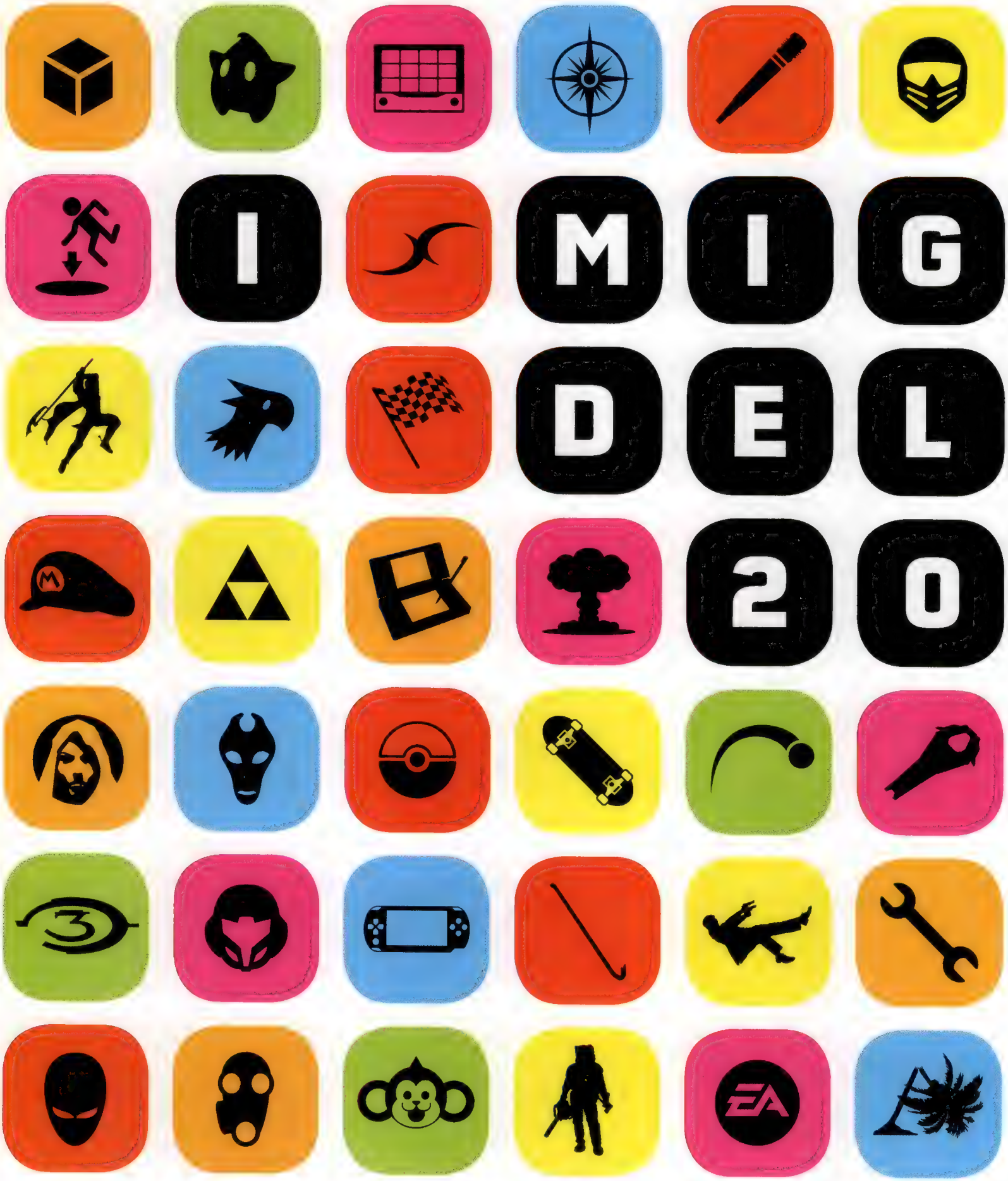
L'accento sul fattore novità è stato posto anche dagli sviluppatori durante l'incontro con la stampa: "Abbiamo la possibilità di creare qualcosa di nuovo, e Square è molto interessata a esplorare nuovi terreni e possibilità; inoltre è la prima volta che il nostro team si trova al lavoro su Nintendo DS, quindi abbiamo cercato di sfruttarne tutte le peculiarità", ci ha detto Tatsuya Kando. E così, al posto delle armature, il nostro alter ego digitale dovrà affidarsi ai capi all'ultima moda, acquisterà nuove capacità grazie all'interazione con altri personaggi nel gioco, e invece di qualche sistema di comunicazione magico o futuristico userà il più diffuso telefono cellulare. Il tutto ambientato attorno al quartiere di Shibuya, a Tokyo, il centro d'aggregazione dei giovani giapponesi.

Il leit motif dell'attinenza al mondo reale non poteva però essere sfruttato in ogni aspetto del gioco a meno di non renderlo una simulazione, quindi ci sono alcune caratteristiche (come i poteri psichici di Neku, il nostro eroe per caso) che rasentano la fantascienza. Inoltre è ovvio che non basta ascoltare la musica più in voga del momento per salvare il mondo, bisogna anche combattere, e per farlo si sfrutteranno le possibilità del Nintendo DS utilizzandone touch screen e microfono (un nostro soffio creerà un tornado attorno al protagonista che allontanerà i nemici). Altro elemento degno di nota è la possibilità di interagire con altri giocatori all'interno di alcune modalità prestabilite: lo scambio degli oggetti e dei capi d'abbigliamento, più alcuni minigiochi che vedranno fino a quattro giocatori cooperare e competere tra loro. Le capacità della Nintendo Wi-Fi Connection saranno utilizzate anche per aggiornare il database di oggetti, aggiungendovi le ultime novità.

La location e lo stile di questo titolo ne fanno un prodotto perfetto per il pubblico nipponico (che infatti sembra aver gradito), ma che forse rischia di non suscitare le stesse emozioni in chi non conosce la moda e gli usi giapponesi. Di sicuro c'è che l'esperienza potrà risultare diversa dagli altri GdR presenti sul mercato, e già questo potrebbe interessare gli utenti occidentali sazi di fantasy e fantascienza.

Rapporto biunivoco

Il quartiere attorno al quale si sviluppa la storia è situato nella zona più moderna della capitale giapponese. Shibuya, oltre a essere il luogo di ritrovo dei giovani per antonomasia, è anche sede di uno dei più importanti snodi di trasporto cittadini, il che ne fa uno dei luoghi più trafficati del pianeta. *The World Ends with You* è stato forse in grado di renderlo ancora più trafficato, dato che a detta degli sviluppatori alcuni giocatori vi si sono recati per la prima volta proprio per vedere dal vivo le zone perfettamente riprodotte nel gioco.


I
M
I
G
D
E
L
2
0

UNA NUOVA GENERAZIONE HA TROVATO POSTO SOTTO LA TV. QUALI SONO I SUCCESSI DEL 2007 SECONDO GAME PRO?

Un anno da ricordare. Dove ogni promessa è stata messa alla prova fino al punto di rottura, dove a una reputazione macchiata se n'è affiancata sempre una temprata, dove i giochi hanno dovuto parlare da soli invece che stordire con il loro splendore grafico. Un anno in cui Nintendo si è ricostruita con un successo allarmante. Un anno in cui Sony è entrata a gamba tesa solo per sdrucciolare. Un anno in cui Microsoft ha inanellato una formidabile collezione di capolavori per 360, consolidando il fascino del Live. L'anno della comparsa di un nuovo sistema operativo su PC e di un finora vacillante tentativo di unificare la scena dello sviluppo PC. Un anno in cui la presenza dell'online nel videogioco si è fatta ancor più fondamentale, non solo per il multiplayer, ma per l'ambito sociale e creativo. Un anno, infine, in cui la nascita di una nuova rivista, la stessa **Game Pro** che tenete tra le mani, è stata subito battezzata da ben tre 10 di fila e da una lineup natalizia che ha superato in qualità quella di quasi qualunque altro periodo nella storia del videogioco. A un primo sguardo, questa lista potrebbe apparire ripetitiva, visto che gli stessi nomi appaiono più volte. Ma quest'anno, alcune compagnie speciali hanno sfoggiato una rimarchevole ampiezza di talento ed esperienza, creando giochi sfaccettati che hanno realmente espanso i limiti di ciò che un videogioco può sperare di raggiungere. Solo un folle potrebbe negar loro i dovuti riconoscimenti.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR GIOCO

SUPER MARIO GALAXY

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD TOKYO**

Già i primi passi mostrano la maturità di Mario: l'introduzione ai suoi movimenti terrestri sulla strada per il castello di Peach. Il richiamo dei conigli al grido di 'Let's Play!' non appena atterra sul primo pianeta. Una fugace occhiata, mentre si lancia tra i pianeti nel primo livello, alla pioggia di piccole gemme ludiche con cui si trastullerà lungo tutto il gioco. E poi l'accenno ad avventure più aperte in stile *Super Mario 64* quando arriva sulla Galassia Alveare. In questi momenti di formazione, il bifronte *Galaxy* si conferma in possesso di tutto ciò che speravate: vivaci lampi di futuro e il tepore confortevole del passato, anche se non sembra mai un relitto del passato. Cambiando costantemente il terreno sotto i piedi di Mario, che sia letteralmente o figurativamente, modificando la natura della sfida, *Galaxy* sorprende e delizia senza posa, riversando obiettivi familiari e completamente nuovi nel suo personale, distinto, incredibile universo. In poche parole, resta saldamente ancorato alle radici di Mario, ma allo stesso tempo guarda dritto verso il futuro.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR INNOVAZIONE

HALO 3

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BUNGIE**

Halo 3 è la prova inconfutabile di quanto Bungie conosca i giocatori dei suoi titoli. Sa cosa considerano importante, perché giocano e come giocano. Di conseguenza, ha costruito *Halo 3* perché fosse tutto ciò che essi sognavano potesse essere: co-op online per quattro giocatori, editor di livelli, screenshot e il miglior sistema di matchmaking del mondo. Ma Bungie ha anche reso *Halo 3* molto più di quello che i fan credevano di volere. Invece di una semplice modalità per gli screenshot, ha un vero e proprio cinema. Ha un editor di livelli vivo e collaborativo, oltre che parte esso stesso del multiplayer. Il co-op comprende un sistema di punteggi che offre una benvenuta dose di competizione. Permette ai giocatori di condividere tra loro filmati, screenshot, mappe e modalità di gioco. Nessuna di queste caratteristiche è realmente nuova per un videogioco, ma mai sono state incorporate tanto profondamente e accessibilmente in un tutto così superbamente coerente. *Halo 3* è il prodotto di una compagnia che tiene in considerazione i suoi giocatori come nessun'altra.

RUNNER-UP

THE ORANGE BOX

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA/ VALVE**
SVILUPPO: **VALVE**

The Orange Box non è solo un incredibile affare. Certo lo è senza dubbio: tre nuovi giochi in un solo pacchetto. Non solo include l'ancor oggi ispiratissimo *Half-Life 2*. Oltre a questo, ogni singolo elemento della compilation è perfettamente bilanciato, rifinito e misurato. E pur essendo ciascuno un'esperienza autonoma e in contrasto con gli altri, assieme formano un insieme coerente.

RUNNER-UP

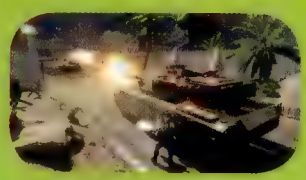
HALO 3

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BUNGIE**

Pochi giochi sono stati posti sotto una lente tanto spietata quanto *Halo 3*. Doveva soddisfare gli amanti del multiplayer. Doveva rimediare alle manchevolezze del single player di *Halo 2*. Doveva arricchire le fondamenta che la serie aveva stabilito con tanta fatica, principi ormai assurti a standard nel design degli FPS. Oltre ogni aspettativa, è riuscito in tutto.

RUNNER-UP

CRYSIS



FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **CRYTEK**

Tecnicamente, *Crysis* è una visione del futuro. O meglio, lo sarà quando il vostro PC potrà farlo girare con tutti i dettagli al massimo. È una mappa di percorso per i prossimi anni della tecnologia su PC, una cornice per la creazione di mondi dall'aspetto e dal comportamento un po' più naturali di prima. E, grazie a Sandbox2, comprende anche uno degli editor di livelli più versatili mai creati.

RUNNER-UP

PORTAL

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA/ VALVE**
SVILUPPO: **VALVE**

Portal è il vero discendente dei trionfi ottenuti da Valve con *Half-Life 2*. Presenta un nuovo strumento con cui manipolare gli scenari di gioco, un insieme di puzzle ambientali che lo sfruttano a perfezione e una storia le cui sfaccettature sono tante quante quelle che le si vogliono conferire. La sua sottile ma potente reinterpretazione delle convenzioni videoludiche rinvigorisce il medium.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR DESIGN VISIVO

BIOSHOCK

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **2K GAMES**
SVILUPPO: **2K BOSTON/2K AUSTRALIA**

Quando si pensa a *BioShock*, si pensa a un luogo ben definito, posto in un periodo specifico e simbolo di una determinata cultura. Il risultato più grande del team di Ken Levine è che molto della natura di Rapture viene comunicato tramite il suo notevole stile visivo, una mistura complessa e creativa di bronzo e marmo, di art dèco e scienza applicata che nessun altro videogioco o medium visivo può dire di aver esplorato prima. Slogan umanisti vengono strillati su striscioni imponenti, e statue dalla muscolatura superumana si profilano nella mucillagine sottomarina. In tutta la sua oppressività totalitarista, tuttavia, Rapture sa essere anche bella, piena di tocchi delicati e storie personali. Questo finché non si scorgono il marcio, la decadenza morale, la distruzione che il team artistico di 2K è riuscito a riprodurre con altrettanta efficacia. Cartelloni abbandonati, macchie di sangue, mura che trasudano e metallo corroso mettono a nudo i terribili segreti di Rapture. Il risultato è un gioco che si visita a occhi spalancati, un documento degli orrori dell'idealismo rampante.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR DESIGN SONORO

SUPER MARIO GALAXY

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD TOKYO**

Per sottolineare il gigantesco salto di Mario nello spazio, la colonna sonora di *Galaxy* è parimenti saltata dagli allegri motivetti MIDI a ricche opere orchestrali, conferendo all'euforico incedere lungo gli stage una cadenza nuova, più grandiosa e addirittura epica. Nella tradizione di tutti i pezzi di Mario, tuttavia, essa è ugualmente orecchiabile, e prima ancora di pensare di poter rimpiangere la spensieratezza dei vecchi motivetti, rieccoli comparire sotto forma di canzonette e temi completi. Allo stesso modo in cui il gioco catapulta Mario da una trovata ludica autonoma all'altra, la musica cambia costantemente, da sinfonie rigogliose ad allegrissimo di *ottobittiana* memoria. Il dinamismo delle tracce sonore viene ulteriormente potenziato dalle sequenze in cui la musica viene influenzata dai movimenti di Mario: la velocità durante le sezioni sulla sfera, gli elementi sonori quando si collezionano serie di note colorate. Menzione speciale anche agli effetti sonori di *Galaxy*, una girandola di rumori caratteristici che accompagnano magistralmente ogni azione di Mario.

RUNNER-UP

TEAM FORTRESS 2

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA/VALVE**
SVILUPPO: **VALVE**

Lo stile 'Tex Avery più Norman Rockwell' di *TF2* è in perfetto equilibrio tra funzionalità e piacere. La silhouette caratteristica di ogni personaggio comunica agevolmente le sue peculiarità ed è irresistibilmente carismatica, dal gioioso feticismo bellico dell'Heavy al sottile fumo della sigaretta della Spia. Le mappe sono similmente in bilico tra praticità e fascino, e conducono a una individualità meravigliosamente coinvolgente.

RUNNER-UP

SUPER MARIO GALAXY

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD TOKYO**

I contorni chiari di Mario sono essenziali nel suo vivido universo, e lo rendono distinguibile anche nel più incomprensibile caleidoscopio cromatico. Questa tecnica rinforza il benvenuto ritorno al surrealismo, enfatizzando i rotondi pianetoidi e i loro straordinari abitanti. Il buffet di immaginazione è quasi troppo abbondante, ma i pericoli e la via da seguire sono sempre evidenti.

RUNNER-UP

HALO 3

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BUNGIE**

Con la sua gamma di ben 60.000 campioni sonori, *Halo 3* può vantare uno scenario audio eccezionalmente dinamico. Che sia per la varietà o l'appropriatezza dei commenti dei PnG o per l'immenso dettaglio degli effetti sonori, dal tintinnio dei gusci dei proiettili al riverbero delle sale dei Forerunner, la sua qualità è massiccia.

RUNNER-UP

COLIN MCRAE: DIRT

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INTERNO**

Ignorate gli incoraggiamenti impacciati e nauseanti di Christian Edstrom e pensate alla resa audio superlativa di un'auto da rally messa a punto da *Dirt*: cigolii, stridori, ruggiti e gemiti al passaggio sulle differenti superfici e al peggiorare delle condizioni della carrozzeria. Volete sapere cosa sta accadendo alla vostra automobile? Restate in ascolto.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR ESPERIENZA ONLINE

HALO 3

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BUNGIE**

Il sistema di matchmaking del multiplayer di *Halo 2* è ancora oggi ben più di una spanna sopra rispetto alla concorrenza. Con *Halo 3*, Bungie lo ha reso ancora migliore e ancor meglio calibrato, per rendere il processo di accoppiamento a giocatori di abilità confacente ancor più accessibile e affidabile. Nuove modalità con opzioni online, come la Fucina e il teatro, offrono nuove tipologie di collaborazione e di gioco collettivo, senza menzionare il co-op online, che consente a quattro giocatori di attraversare il caos della modalità campagna. Condividere screenshot, brevi video, mappe della Fucina e modalità di gioco personalizzate è di una semplicità imbarazzante, e l'interfaccia per realizzare tutto ciò è superbamente strutturata e coerente. E poi c'è Bungie.net, un incredibile archivio di statistiche di ogni partita giocata online. Nessun altro titolo può vantare la portata dell'online di *Halo 3*, e la ricompensa è l'impegno dei giocatori, la loro creatività nell'utilizzo dei tool che fornisce e l'abilità che essi hanno sviluppato.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR HARDWARE

ROCK BAND

FORMATO: **360, PS3**
PRODUTTORE: **EA/HARMONIX**

Ignoriamo le notizie dei difetti nel movimento della barra nei primi modelli della chitarra e il fatto che la tecnologia wireless proprietaria su Xbox 360 implica che la tiritera di inserire tutti i quattro dispositivi generi una specie di ragnatela di cavi: gli strumenti di plastica di *Rock Band* settano comunque un nuovo standard per le periferiche videoludiche. Le percussioni hanno dimostrato di saper resistere anche al picchiare più entusiasta, il microfono ha il giusto peso e la chitarra, riproduzione superbamente patinata di una Fender Stratocaster, non produce più quella cacofonia di schiamazzi viscosi che solitamente accompagna una sessione con *Guitar Hero*. La misura del loro successo sta nell'agevolezza con cui i giocatori possono iniziare a darci dentro già dopo aver preso in mano gli strumenti per la prima volta. Considerato il pacchetto completo di *Rock Band*, che include le percussioni, una chitarra, un microfono e il gioco a soli 160 dollari, sorprende che EA e Harmonix siano riuscite a produrre una tale qualità a un prezzo tanto contenuto.

RUNNER-UP

FORZA 2

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **TURN 10**

Pochi giochi di guida spingono davvero ad approfondire le opzioni di personalizzazione che offrono, ma il rigore che il multiplayer conferisce a *Forza 2* aggiunge una nuova dimensione alle sue complessità. Non è per tutti: ci vuole dedizione per acquistare e mettere a punto l'auto giusta in ogni classe di velocità. Ma le ricompense nella densa community che vi è sorta attorno sono grandi.

RUNNER-UP

WII CHANNELS

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **INTERNO**

I Canali Wii sono sottovalutati, forse a causa del modo atipico in cui il Wii incorpora i suoi servizi online. Si dimostrano invece una fonte godibile di informazione e intrattenimento, dal divertimento dei Concorsi Mii all'intrigante interfaccia a globo del Canale News. Con la loro mutevolezza, aggiungono una giocosa serenità a ogni accensione del Wii.

RUNNER-UP

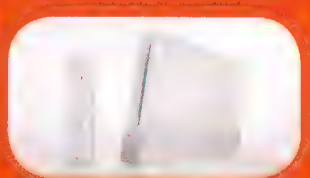
NINTENDO DS

PRODUTTORE: **NINTENDO**

Finalmente i controlli DS sono entrati di diritto nella norma tra i game designer e il pubblico, e anche compagnie al di fuori di Nintendo hanno iniziato a padroneggiarli. Ovviamente è ancora Nintendo a sfruttarli al meglio, come con *Phantom Hourglass*, ma poter ad esempio trasformare la console in un tutor di inglese per degli esami giapponesi di qualificazione lavorativa mostra tutto il suo potenziale.

RUNNER-UP

NINTENDO Wii



PRODUTTORE: **NINTENDO**

Lungo tutto il 2007, il 'sottopotenziato' e anticonformista Wii è riuscito nell'inaspettato, rovesciando ogni aspettativa e superando di gran lunga le vendite di entrambe le concorrenti. Il Wii Remote si è dimostrato tecnicamente abile, anche se poco dei suo software ne ha fatto pienamente uso, e *Mario Galaxy* ha provato che graficamente la macchina è più che degna. Piccolo e silenzioso, il Wii è una gioia da avere.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR SVILUPPATORE

VALVE

GIOCHI: **THE ORANGE BOX**

Forse il fiorire della non ortodossia di Valve si deve in parte all'indipendenza consentita da Steam, ma, egualmente, il suo successo è da attribuirsi alla mentalità inusuale dei suoi brillanti e inusuali talenti. Il fatto che più di metà dei suoi impiegati sia stata colta dalla scena dei mod può spiegare in parte la loro dedizione appassionata, volta quasi all'auto-annullamento, verso i fan. È in realtà qualcosa che proviene dai vertici: lo schietto leader di Valve, Gabe Newell, si dedica alla lettura di ogni singola E-Mail ricevuta dai fan. Nessun altro sviluppatore, quest'anno, ha fatto tanto per i suoi clienti: le nuove caratteristiche della community di Steam si rivolgono a una base installata che ormai supera quella del 360, e la compagnia ha affrontato nuovi territori con *The Orange Box*, un prodotto che eccelle tanto in quantità che in qualità, nonché plasmato dall'attenzione di Valve verso il suo pubblico, che dimostra non solo che il gruppo può permettersi la propria eccentricità, ma che la sua grandezza nasce proprio da essa.

PREMIO 2007 PER

MIGLIOR PUBLISHER

NINTENDO

GIOCHI: **SUPER MARIO GALAXY, METROID PRIME 3, PHANTOM HOURGLASS, POKÉMON DIAMANTE/ PERLA, BIG BRAIN ACADEMY, HOTEL DUSK, OUENDAN 2**

Quest'anno Nintendo è stata un vero e proprio camaleonte. Si è quasi resa invisibile nella pubblicità per i media mainstream, accontentandosi di nascondersi dietro i volti delle celebrità e il suo logo Touch! Generations. E allo stesso tempo si è gloriata, quasi celebrando se stessa, nella realizzazione delle nuove iterazioni dei suoi franchise classici. Sostenuta dall'enorme successo della sua strategia per guadagnarsi il seguito del mass market, la posizione di Nintendo mostra un impressionante livello di sicurezza, così come la sua politica di pubblicizzare giochi presenti sul mercato da più di un paio di mesi: gli spot televisivi di *Wii Sports* e *Nintendogs* continuano ad andare in onda. E malgrado la sua doppia personalità, la compagnia è riuscita a crearsi un'identità unica, che va a braccetto con l'aspetto e il feeling semplici e 'sociali' delle sue console. La misura della trasformazione del mercato cui Nintendo ha dato l'avvio sta nel crescente numero dei suoi imitatori.

RUNNER-UP

BUNGIE

GIOCHI: **HALO 3**

Moltissimi sviluppatori hanno delle ambizioni, ma pochi hanno la capacità per realizzarle, e ancor meno spingono le proprie ambizioni quasi oltre ciò che possono ottenere. Bungie è fra queste pochissime: una società che non si accontenta di limitarsi a soddisfare le aspettative di fan e publisher, ma intende superarle. L'orgoglio di Bungie per il proprio lavoro rifulge, e pensando ad *Halo 3*, ne hanno ben donde.

RUNNER-UP

NINTENDO

GIOCHI: **SUPER MARIO GALAXY, TRAINING FOR YOUR EYES, PHANTOM HOURGLASS**

La notevole attitudine di Nintendo alla varietà è stata più che dimostrata nel 2007, con la creazione di opere rivolte ai giocatori come *Super Mario Galaxy* e *Phantom Hourglass* e giocattoli casual come *Training for your Eyes*. Tutti questi titoli ostentano l'eccellente 'senso dell'interfaccia' di Nintendo, e mostrano che, laddove altri sviluppatori continuano a giocare con la tecnologia, Nintendo la usa per creare giocattoli ispirati.

RUNNER-UP

MICROSOFT

GIOCHI: **HALO 3, MASS EFFECT, FORZA 2, PGR4, CRACKDOWN, SCENE IT?**

È ironico che alla fine del 2007, quando Microsoft ha iniziato a pubblicare i suoi giochi più importanti, siano anche emerse le prime spaccature: la separazione da Bungie, l'acquisto di Bizarre Creations da parte di Activision e di BioWare da EA. Ma i giochi che queste case hanno creato solo per Microsoft formano una lineup con cui il 360 mette un piede in ogni genere e può finalmente sperare di portare qualche guadagno.

RUNNER-UP

EA

GIOCHI: **CRYSIS, SKATE, THE SIMPSONS, ROCK BAND**

Pur con tutta la sua ostinata dedizione nel rigurgitare nuovi episodi di franchise vecchi e sicuri, EA sta comunque riversando molte risorse in giochi nuovi e più coraggiosi. La libertà concessa a Crytek per completare *Crysis*, l'investimento su quell'idea strabiliante che è *Rock Band*, la sconfitta di *Tony Hawk* a opera di *skate*: non c'è dubbio che sappia il fatto suo.

GLI ALTRI PREMI DEL 2007

TUTTA LA GLORIA VA AI GRANDI, MA A VOLTE SONO LE PICCOLE COSE A FARE LA DIFFERENZA. ECCO UN ELENCO DI QUELLE CHE, A MODO LORO, HANNO SEGNATO IL 2007

IL RITARDATARIO

DUALSHOCK 3

FORMATO: **PS3**
PRODUTTORE: **SONY**

Applausi per la resurrezione della vibrazione, la feature Sony della 'scorsa generazione'. Quando *Lylat Wars* su N64 ce lo presentò per la prima volta, non avremmo mai potuto immaginare quanto sarebbe diventato fondamentale il force feedback. In effetti, forse non siamo riusciti ad apprezzarlo finché non ci è stato portato via: giocare a *Dirt* e *Sega Rally* senza vibrazione sottolinea quanto questa sia diventata essenziale.

IL MONTE DEI PEGNI

CRACKDOWN

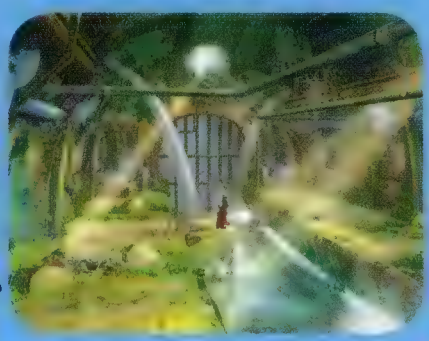
FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **REALTIME WORLDS**

Molti giochi allungano la longevità con la possibilità di raccogliere varia chincaglieria. *Crackdown* pone questa convenzione alla sua base: il resto del gioco serve solo da sfondo per la ricerca di ogni sfera di agilità. Ciascuna aumenta le abilità acrobatiche, consentendo scalate sempre più ardite e alimentando il senso di dipendenza. *Assassin's Creed* dovrebbe prendere appunti.

FASTOSITÀ

ETERNAL SONATA

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **TRI-CRESCENDO**



Dal momento in cui inizia, *Eternal Sonata* riversa negli occhi e nelle orecchie del giocatore un delicato torrente di sontuosità. Persino le fogne sono impossibilmente graziose, attraversate da raggi di luce che illuminano l'acqua (acqua?) di mille lamine d'oro e brulicanti di vegetazione lussureggiante. Ogni brano risuona riccamente, ogni effetto sonoro è drammatico. Una cornice perfetta per il Romanticismo musicale

LAVORI DI PENNELLO

FORZA 2

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **TURN 10**

Lasciar briglia sciolta alla creatività dei giocatori è sempre un azzardo, ma Turn 10 vi si è affidata per fornire *Forza 2* di un tool di editing per la carrozzeria e di una casa d'aste online. Il risultato è una proliferazione del porno, di attacchi razzisti e di bizzarri tentativi di far mercato sui cheat, il tutto accompagnato da opere d'arte mozzafiato. E da Mel Gibson.

VITTORIA INASPETTATA

STALKER

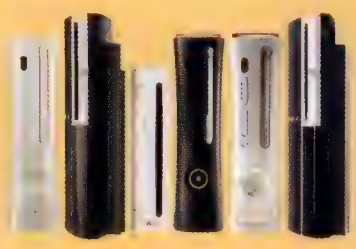
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **THQ**
SVILUPPO: **GSC GAME WORLD**

Non avrebbe dovuto funzionare: un gruppo rappezzato di sviluppatori, un concept per un mondo aperto e una delle ambientazioni più insolite mai viste in un videogioco. Ma, di riffa o di raffa, ce l'ha fatta. *Stalker* si è rivelato un successo, a dispetto dell'evidente battaglia che in esso infuria tra il gioco all'impronta e le situazioni scriptate. Ha delle regole tutte sue, ma queste regole, in un qualche modo, funzionano.

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

360, PS3, Wii

PRODUTTORE:
MICROSOFT, NINTENDO, SONY

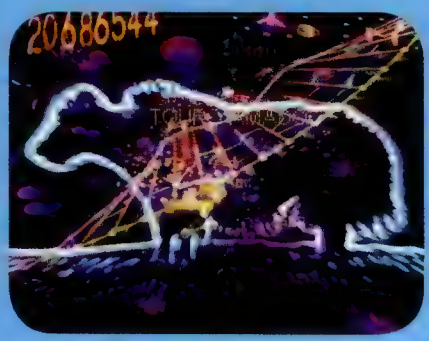


Una PS3 con un HD da 60 GB o una da 40? Oh, no, quella da 60 GB non è più disponibile. Allora un 360. Ma ora che c'è l'HD da 120 GB, quello da 20 sarà abbastanza, o dovrò aspettare fino all'arrivo delle unità da 65 nm, visto che dovrebbero essere più affidabili? Almeno con il Wii ho la situazione sotto controllo. Sempre che ne riesca a trovare uno nei negozi.

INDIVIDUALISMO

SPACE GIRAFFE

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **LLAMASOFT**



Le vendite apparentemente non entusiasmanti di *Space Giraffe* (almeno a sentire il suo creatore, Jeff Minter) sono probabilmente da ricondursi alla sua implacabilità. In un mondo in cui i giochi sono proni ai loro giocatori, regolando la difficoltà secondo le loro capacità per timore che passino a qualcos'altro, *Space Giraffe* esige che ci si adatti al suo ritmo personale e volutamente ottuso. Risultato: l'Adamantio del videogioco.

PEGGIOR SONORO

TWO WORLDS

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **SOUTHPEAK**
SVILUPPO: **REALITY PUMP**

Solitamente si può resistere al cattivo sonoro di un videogioco, ma i dialoghi realmente orrendi di *Two Worlds* portano il doppiaggio su nuovi livelli di bassezza. Ahinoi, la parlata finto-arcaica è già di per sé sciocca, ma alcuni degli effetti sonori dei mostri sono magnificamente e impunemente dilettanteschi. I gorgoglii degli orchi sono tanto comicamente inetti da poter già costituire una leggenda del videogioco.

IO HO SCELTO... RAPTURE

BIOSHOCK

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **2K GAMES**
SVILUPPO: **2K BOSTON/AUSTRALIA**

La presentazione della distopia sottomarina di *BioShock* è uno degli inizi più potenti mai visti in un videogioco. Visivamente stupefacente e drammaticamente astuta, prefigura l'entrata in Rapture con la visione del paradiso sociale di Ryan. Difficile immaginare un modo migliore per illustrare la sua follia che sbirciare fuggevolmente la potenziale magnificenza della sua ambizione prima di essere scaraventati nella 'realtà'.

PIEDI D'ARGILLA

PAD WIRELESS

FORMATO: **360, PS3, Wii**
PRODUTTORE: **MICROSOFT, NINTENDO, SONY**

L'anno scorso abbiamo salutato la tecnologia wireless con gioia. Mai più avremmo dovuto sottoporci all'incombenza di liberare i controller dal grumo di fili formatosi attorno alle console, strattonarli durante il gioco o rischiare di rovesciare le bottiglie di birra e Coca Cola. Ora abbiamo scoperto che la schiavitù è stata semplicemente sostituita con un'altra: trovare le pile. Saremo mai liberi?

IL RITORNO DEL GIOCO DA TAVOLO

XBOX LIVE ARCADE

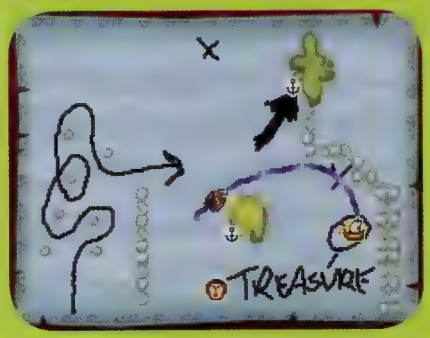
FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**

Grazie al successo di titoli come *Carcassonne* e *Settlers of Catan*, i giochi da tavolo vivono di nuova vita su XBLA. E non senza motivo, dal momento che *Carcassonne* e *Catan* sono fra i titoli migliori in catalogo: semplici da giocare ma pieni di strategia profonda ed estemporanea. Meglio ancora: occupandosi di tenere i punteggi, questi giochi segnano la fine delle liti sulle capacità matematiche dei giocatori.

IL CARTOGRAFO CON LO STILO

PHANTOM HOURGLASS

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD**



In *The Wind Waker* e negli altri *Zelda*, l'esplorazione si risolve in un semplice andare da un punto all'altro della mappa, mentre in *Phantom Hourglass* ce la creiamo noi: segnare sulla mappa 'il punto dove scavare' o le mete da raggiungere a partire dagli indizi dei PnG aggiunge un tocco di coinvolgimento in più all'esperienza. Annotare qualcosa la rende un po' propria, e conferisce personalità all'avventura.

POPCORN

THE DARKNESS

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **2K GAMES**
SVILUPPO: **STARBREEZE**

Dopo una lunga giornata trascorsa divorando i cuori di tirapiedi mafiosi e maciullando orde di ghoul nazisti, è bello sedersi abbracciati alla propria ragazza davanti a un classico del cinema. *The Darkness* è prodigo di affascinanti bizzarrie, ma guardare Il Buio Oltre la Siepe è probabilmente uno dei momenti più rassicuranti del videogioco, e prepara all'orrore di ciò che viene dopo che è una delizia.

RINNOVAMENTO

PAC-MAN CE

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**

Forse grazie alla partecipazione del designer origiario di *Pac-Man*, Toru Iwatani, *Pac-Man Championship Edition* è il miglior aggiornamento di un classico mai concepito finora. Arricchendo genuinamente il capostipite, ne conserva la purezza delle meccaniche originarie aggiungendo profondità con nuovi labirinti e modalità. La rinascita di un cult.

VERVE COMICA

PARODIE VIDEO

FORMATO: **FLASH**

I membri di Mega 64 che si imbattono in Miyamoto vestiti da Mario, Luigi e Link, Street Fighter: The Later Years e molti altri: i video comici basati sui videogiochi non sono certo una novità del 2007, ma la loro fecondità e qualità ci hanno divertito e intrattenuto. Ed è molto probabile che continueranno a farlo, col migliorare dei valori di produzione e delle capacità attoriali.

QUEL TOCCO DI REZ

Tetsuya Mizuguchi continua il suo viaggio nell'espressione digitale grazie all'alta definizione e alla multimedialità

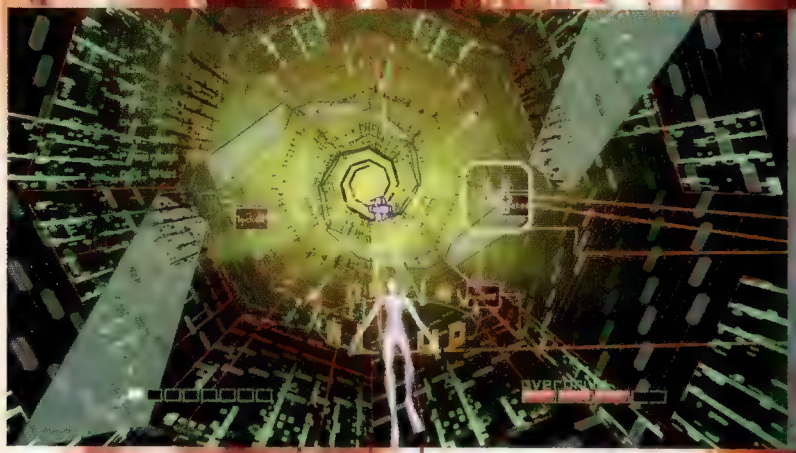
Non è facile immaginarsi molti designer di videogiochi lavorare a fianco di Al Gore, ma **Tetsuya Mizuguchi**, creatore di *Rez* e chief creative officer di Q! Entertainment, lo ha fatto. Famoso per la sua fusione tra videogiochi e influenze da altre aree creative, soprattutto musica e arti grafiche con *Lumines* e *Rez*, e per le sue recenti intrusioni nella produzione musicale con la band 'virtuale' Genki Rockets, Mizuguchi si riconosce poiché guarda all'esterno in un'industria che tende all'introversione.

Ha un senso, dunque, che sia stato lui l'uomo dietro la prima performance del concerto Tokyo Live Earth di luglio. Con un video e uno show di luci, Genki Rockets eseguì i brani Heavenly Star e Breeze, e presentò un video di un Gore 'olografico' che delineava il tema del concerto: il tutto progettato e diretto da Mizuguchi.

L'enorme seguito raggiunto dal Live Earth, con un pubblico di 10.000 persone e svariati altri milioni di spettatori online, ha significato molto per lui, perché fino all'anno scorso i Genki Rockets erano sconosciuti. "L'aspetto più esaltante di questa trasmissione online era il suo formato HD", spiega. "Quando cominciammo il nostro show, ricevetti una chiamata sul cellulare. Era un amico dagli USA che si era emozionato nel vedere l'evento iniziare, in alta risoluzione, sul suo computer. Prima non avevamo modo di distribuire le nostre creazioni audio e video come oggi. I mezzi che lo permettono sono cambiati in modo incredibile, e il nostro successo con Genki è dovuto sicuramente alla diffusione di YouTube e alla popolarità di iTunes. Credo che siamo arrivati nel momento giusto, in sincronia totale con questo nuovo ambiente e questa nuova cultura digitale".

Ciò che Mizuguchi ha imparato lavorando con Genki Rockets durante l'anno passato, le nuove tecnologie e i metodi di produzione, ha una rilevanza diretta sul suo lavoro sui videogiochi, nondimeno per l'uso di Heavenly Star (e del suo video, da lui diretto) in *Lumines II* e *Live*. "Sono convinto che cambiamenti simili avranno luogo anche nel mondo dell'interattività", dice. "Alcuni diranno

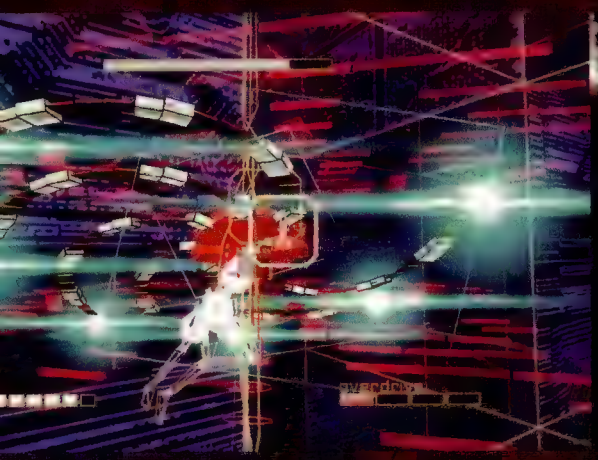
TITOLO: **REZ HD**
FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **Q! ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q1 2008**



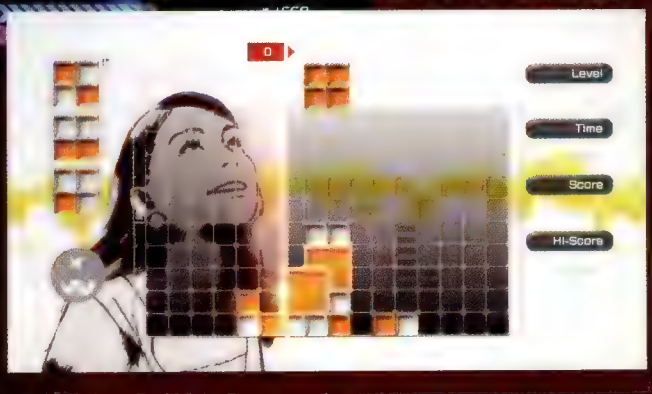
che questa non è un'esperienza interattiva e altri diranno il contrario, ma non mi importa davvero. Mi importa maggiormente che la gente provi delle emozioni grazie alle mie creazioni, di quale messaggio comunicare e di come verrà accolto".

E in quel periodo, siatene certi, si è tutt'altro che allontanato dai giochi. "Si tratta di due cose che corrono in parallelo, anche se sento che Genki Rockets concede di più alla mia creatività. Si incontra gente nuova: non sono sicuro che aver conosciuto Al Gore avrà un qualche impatto sulla mia creatività nei videogiochi, ma durante quell'evento ho potuto incontrare vari musicisti e visual artist. Ho avuto accesso a una gamma completa di nuove tecnologie, e anche guardare i miei team al lavoro sugli aspetti visivi di Genki Rockets è un'enorme fonte d'ispirazione".

È giusto però dire che Mizuguchi non si è esattamente concentrato sulla creazione di nuove proprietà intellettuali. I suoi titoli prodotti per Live Arcade negli ultimi due anni, *Every Extend Extra Extreme* e *Lumines Live*, sono aggiornamenti degli originali PSP. E poi c'è *Rez HD*, ancora per Xbox Live Arcade, fedele remake del suo classico shooter 'musicale' su rotaie creato per Sega. "È un IP vecchio ormai di 5-6 anni, ma ho chiesto [a Sega] di lasciarmi realizzare un'eventuale nuova versione del gioco", spiega. "Sega è stata molto disponibile, e là dove il progetto sarebbe comunque rimasto sotto il suo copyright, mi fu data la licenza. Sono molto grato a Sega. Hanno chiaramente compreso il valore dell'esperienza, nell'accorgersi che io ero il solo capace di lavorare su un progetto simile". Mizuguchi pensa che una tale decisione sia stata il risultato dell'aumentata statura di designer come lui stesso: "In passato tutto si concentrava sul gioco, e il nome del creatore non si rendeva noto molto spesso. Il concetto di creazione non era molto comune, ma un cambiamento in questo senso era inevitabile. L'industria videoludica ha dai 15 ai 20 anni di esperienza,



Le linee pulite e i campi di colore di *Rez HD* (estrema sinistra) dimostrano quanto ben eseguito fosse il design visivo dell'originale. Con i più recenti *Every Extend Extra* (la versione XBLA di *Extreme* è illustrata qui a sinistra) e *Lumines Live* (sotto, con la partecipazione della front artist dei Genki Rockets Lumi), Mizuguchi sostiene ancora il fascino della relazione tra musica e game design



e a confronto quella del cinema ne ha più di cento. Penso che stiamo ancora sperimentando l'equivalente del primo periodo dell'industria cinematografica".

Il successo di giochi come *Lumines*, che ha reso popolare il nuovo sottogenere dei puzzle game musicali, deve comunque aver avuto una parte nel perorare la sua causa. "Sapete, la prima volta che ho incontrato dei publisher con il progetto di questo gioco in mano gran parte di loro mi disse che non c'era mercato per i giochi musicali, che non ce n'era per i puzzle, che erano spiacenti", dice, spiegando che egli crede che la popolarità di *Lumines* abbia aperto a una migliore comprensione generale di altri suoi titoli precedenti, come appunto *Rez*. "Penso che i due titoli mostrino il potenziale di un'esperienza videoludica audiovisiva, o che, quantomeno, la musica può essere una via praticabile dal videogioco", continua. "Poi vengono giochi come *Rock Band*, e così la cosa passa dal trend all'essere parte della cultura. Nel passato, quando pubblicai *Space Channel 5* e *Rez*, ebbi la mia buona dose di delusioni, ma ora capisco che continuando a spingere su questo concetto c'è qualcosa di buono alla fine della strada".

Rez HD è quasi esattamente lo stesso gioco della versione Dreamcast e della successiva su PS2. Mizuguchi però non perde tempo a puntualizzare che l'aggiunta di widescreen e alta definizione è essenziale. "Questa versione dovrebbe essere vista come la vera visione che avevo per questo gioco, l'esperienza *Rez* pura, quella che avrei sempre voluto creare. Ogni linea nel gioco era prima quasi composta di punti, ma ora è netta come un laser. I dettagli di ogni texture possono essere goduti appieno, e in più i suoni sono finalmente nitidi". Mizuguchi arriva a sostenere che le nuove tecnologie abbiano trasformato l'esperienza *in toto*. "È un'alchimia tutta nuova", dice. "Questa era la mia idea, e ora è realtà. Lo gioco tutti i giorni, e non per tener traccia dei progressi ma perché mi provoca emozioni nuove e intriganti. Penso che sia l'unico gioco, tra tutti quelli che ho creato, che riesca a suscitare tali emozioni in me".

La tecnologia, dunque, è finalmente al passo con la sua visione iniziale, e afferma che lavorare con essa gli abbia dato nuove idee. Ciò potrebbe preludere a un *Rez 2* con Sega? "Non so se un progetto del genere sarebbe chiamato *Rez 2*", risponde. "Ma se una tale opportunità dovesse profilarsi, ne sarei più che felice".

A proposito di remake, allo stand Sega del TGS di settembre era presente il nuovo *Sega Rally* sviluppato dal team inglese Sega Racing Studio. In qualità di aggiornamento di una serie originariamente progettata da Mizuguchi, ci chiediamo e chiediamo se abbia particolari sentimenti in merito, ma ci risponde di no. "Creammo *Sega Rally* e il suo seguito arcade entro strette limitazioni tecniche, specie in termini di grafica. Dovemmo dunque lavorare su ciò che non è evidente a schermo perché il gioco riuscisse, e penso che abbiamo dato vita non solo a un semplice gioco di corse, ma a un'esperienza che provoca una sensazione molto positiva. Le condizioni, ora, sono diverse, e si può fare di più. Non sono affatto contrario al vedere questi giochi in mano ad altri. Anzi, in effetti mi piacerebbe vedere cosa gli altri potranno o vorranno fare. Vorrei osservare il punto di vista altrui, perché in questo modo si impara moltissimo".

Mizuguchi è similmente progressista circa le innovazioni del videogioco come la distribuzione online, usata per l'appunto per i suoi ultimi giochi su 360, e la sua posizione è senz'altro influenzata dalle sue esperienze con Genki Rockets su YouTube. "Ormai si ha la possibilità di creare del contenuto e pubblicarlo così com'è molto più velocemente. Nella distribuzione online io vedo il futuro", dice, aggiungendo che i cambiamenti saranno ancora più grandi. "Il tipo di contenuti cambierà, e le persone online non solo scaricano, ma condividono i loro contenuti. Questo porta a un cambiamento nel modo di giocare: so che vi sono molti problemi con le microtransazioni, ma lo considero un ostacolo provvisorio. La personalizzazione del contenuto e dell'esperienza dovrebbe diventare lo standard".

> "La versione HD di Rez è la vera visione che avevo per questo gioco, l'esperienza pura, quella che avrei sempre voluto creare"

E per lui, l'aumentata capacità di immagazzinamento delle piattaforme di gioco, nonché quella di altri oggetti, come i cellulari, rafforza ulteriormente l'enfasi posta sul contenuto. La gamma di formati su cui *Lumines* è stato pubblicato (console casalinghe, portatili e mobile) suggerisce che l'agilità sia la chiave per la produzione dei videogiochi, e l'ampio respiro dell'attività creativa di Mizuguchi e il suo desiderio di contaminare il game design con nuove influenze assicurano la sua posizione di vantaggio in questa situazione di assestamento sismico. Con la sua carriera, ormai lunga 17 anni e ancora nel suo fiore, Mizuguchi resta uno degli autori più dinamici del videogioco.

DOPPIO TRICOLO

RE

Negli studios di Milano sventolano idealmente due bandiere: quella francese, di Ubisoft, ma anche quella italiana. Sì, perché la casa di Rayman ha avuto il coraggio e la lungimiranza di fare ciò che gli altri non hanno fatto: aprire un team di sviluppo tutto italiano, che ora, dopo nove anni, si prepara ad accettare nuove sfide

Dario Migliavacca
Direttore Generale
degli Studios

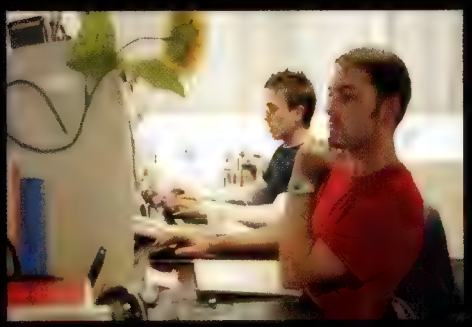
La storia di Ubisoft come developer, publisher e distributore è quella della rapida e improvvisa ascesa di un astro che, in pochissimi anni, è passato dal sembrare destinato a restare sempre a bassa quota nel grande cielo dell'industria dei videogiochi al conquistare una fetta talmente grande di mercato che oggi le sue filiali sono presenti in 23 Paesi (Italia compresa, ovviamente) e contano quasi 4.000 dipendenti. Ubisoft è ora talmente quotata economicamente e sviluppata da poter essere direttamente paragonata a colossi del calibro di EA o Activision. Non sempre, ovviamente, con valenza positiva, dal momento che entrambi i publisher sono visti da molti come nient'altro che delle multinazionali senza scrupoli che invadono il mercato con i loro giochi su licenza: condivisibile o meno che sia, se ciò è vero, significa anche che il Vecchio Continente può comunque vantare la presenza di una delle società più prospere e feconde dell'intera scena, il che non è cosa da poco. Inoltre, cosa molto importante, da queste accuse Ubisoft si sottrae, grazie a una lineup sempre molto ben curata e a un oculato sfruttamento delle sue prestigiose licenze, che di rado hanno visto la comparsa di un titolo completamente sbagliato.

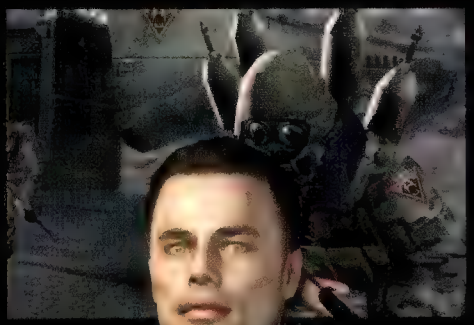
Ma torniamo alla storia. Fondata nel 1986 in Francia dai fratelli Guillemot, Ubisoft ha cominciato producendo tie-in di cartoon Disney e altri titoli di media importanza: questo fino all'arrivo della serie *Rayman*, primo grande colpo della compagnia transalpina dal punto di vista degli IP originali ed esclusivi. È dalla metà degli anni '90, infatti, che Ubisoft comincia ad acquisire sempre più rilevanza nel mercato, ottenendo le licenze per realizzare videogiochi tratti dai romanzi di Tom Clancy, che ad oggi costituiscono almeno la metà delle sue fonti di guadagno principali.

Oggi Ubisoft fiorisce economicamente (ma, fortunatamente, anche qualitativamente), dando vita costantemente a nuove proprietà intellettuali, oltre che caratterizzate da un notevole valore artistico, dalla serie di *Prince of Persia* a *Red Steel*, per non parlare di *Assassin's Creed*, di un gioco come *EndWar* (di cui abbiamo parlato nello scorso numero) e di *Far Cry*, al seguito del quale ci dedicheremo approfonditamente sul prossimo **Game Pro**. Ma Ubisoft non è solo questo: è anche una delle poche realtà dell'industria ad aver creduto e investito nell'ambiente dello sviluppo italiano, fondando nel 1998 Ubisoft Studios Milano: è proprio a **Dario Migliavacca**, Direttore Generale degli Studios, che abbiamo rivolto le nostre domande sullo stato dello sviluppo in Italia e sulla comunicazione con i colleghi d'oltralpe (ma non solo). Lasciamo che a parlare siano direttamente le sue parole.

Come sono nati gli Studios?
Gli Studios italiani sono stati creati nel 1998 seguendo una precisa strategia di forte diversificazione e internazionalizzazione che ha sempre contraddistinto Ubisoft. Ancora oggi rimaniamo l'unico grande publisher internazionale ad aver creduto e investito in Italia con uno studio di produzione.

Quante persone avete al vostro attivo? Le persone che ci lavorano appartenevano ad altre realtà prima di entrare a far parte di Ubisoft Studios?
Attualmente siamo circa in 30 persone. Una buona parte del team è composta da persone che lavorano nel gruppo da oltre 7 anni, alcune delle quali hanno anche fatto importanti esperienze in nostri studi all'estero o presso la concorrenza. Quest'anno infine abbiamo investito in una decina di giovani promettenti che speriamo possano crescere all'interno del gruppo.





riusciti ad ottenere gli stessi risultati se così non fosse stato?
È difficile dare una risposta precisa perché la logica di business è molto diversa e si dovrebbero prendere in considerazione molte variabili: da un lato godiamo di grandi mezzi e del know-how eredità del Gruppo Ubisoft,

"LE MULTINAZIONALI TENDONO AD APPIATTIRE LE PECULIARITÀ, MA IN UBISOFT SI CERCA DI EVITARLO"

Non siete l'unico team di sviluppo italiano, ma potete contare sull'essere parte di un grande gruppo come Ubisoft. Pensate che sareste

dall'altro rischiamo di avere una elasticità inferiore rispetto a una società più piccola e indipendente. Posso però affermare che in passato abbiamo prodotto moltissimi titoli di successo per le console portatili e recentemente abbiamo dato un contributo importantissimo allo sviluppo di giochi considerati best seller come *Tom Clancy's Splinter Cell* e *Rainbow Six*. In prospettiva, abbiamo aspettative molto elevate sul titolo che stiamo sviluppando interamente qui a Milano. Ritengo in definitiva che il bilancio finale sia molto positivo.

Come vi trovate con l'organizzazione e le strutture? Quanto l'essere italiani influisce sul vostro lavoro?
Le multinazionali tendono spesso ad appiattire le peculiarità e il talento personale ma fortunatamente in Ubisoft si cerca in tutti i modi di evitare questo grave errore. Credo quindi fermamente nel talento italiano che si esprime al meglio nelle situazioni difficili in cui si richiede elasticità mentale e propensione al cambiamento. Spesso quando ci sono le condizioni per esprimere liberamente queste capacità, i risultati ottenuti dai nostri sviluppatori raggiungono l'eccellenza.

È più difficile essere sviluppatori in Italia piuttosto che all'estero? Nello specifico, quali sono le difficoltà che bisogna affrontare in terra nostrana?
Oggi la concorrenza nel nostro settore è spietata e la produzione richiede un numero sempre maggiore di risorse quindi ovunque è difficile e rischioso sviluppare giochi. Nel

STORIA CREATIVA DI UBI STUDIOS

Gli esordi di Ubisoft Studios Milano hanno visto il team lavorare principalmente su Game Boy, prima Color con vari tie-in Disney e un titolo basato sul franchise di *Rayman*, poi Advance, con la versione portatile di *Rainbow Six: Rogue Spear*, un titolo dedicato a Lara Croft e il gioco su licenza *La Mummia*. Il gruppo ha partecipato alla partecipazione di *Beyond Good & Evil*, uno dei titoli più particolari usciti da Ubisoft grazie all'apporto di Michel Ancel. A parte questo, Ubi Studios lavora attualmente soprattutto sulle serie della licenza Tom Clancy: nel 2004 l'espansione *Rainbow Six 3: Athena Sword* conteneva alcuni livelli ambientati in Italia, a Palazzo Sforza, e ricostruiti per l'appunto dallo studio milanese. Recentemente Ubi Studios ha collaborato con il team di sviluppo di *EndWar* e attualmente è al lavoro su un progetto top secret, cui si accenna anche nell'intervista.

Rayman M

Rainbow Six: Rogue Spear

caso italiano ci sono delle aggravanti: oggi l'industria nel suo complesso vede non più di 200 persone impiegate nello sviluppo di videogiochi e questo rende estremamente difficile trovare figure professionali con esperienza specifica nel settore. Il mercato del lavoro è molto rigido, fiscalmente costoso e burocratico, quindi per uno studio che necessita di grande flessibilità nelle varie fasi di sviluppo e i cui costi sono rappresentati per il 90% dalle risorse umane questo rappresenta un grande limite e un rischio economico. Infine, in molti paesi i governi sostengono in modo forte e concreto le aziende che investono nel settore incentivandole con sgravi fiscali o mettendo a disposizione infrastrutture modernissime: Canada e Cina sono gli esempi più eclatanti ma molti altri governi, anche in Europa, sono molto più attivi di quello italiano. L'associazione AESVI sta infatti investendo molto in questa direzione, cercando di creare i presupposti per una situazione ambientale e di mercato più favorevole.

Cosa pensate del pubblico di giocatori? Credete stia divertendo riguardo nei confronti dei vostri prodotti e che tenda sempre a rivolgersi a prodotti di altre nazionalità che hanno una tradizione più consolidata in questo settore?

Lo Studio di Milano ha sempre sviluppato titoli che sono stati distribuiti in tutto il mondo. Oggi non sarebbe economicamente sostenibile un business pensato solo per il mercato italiano, perlomeno con la qualità che abbiamo sempre cercato di offrire ad un così vasto pubblico di appassionati.

Sulle nostre pagine abbiamo scritto di realtà come AIV e il Master in Videogame Design allo IED. Cosa ne pensate della formazione didattica in Italia, in materia di videogiochi?

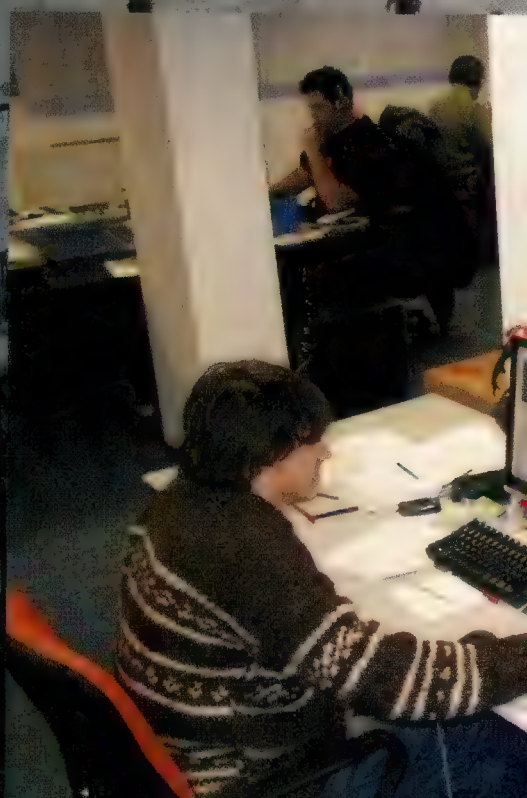
Nel nostro paese, per fattori culturali, sociali ed economici, non si sono mai sviluppate condizioni favorevoli per investire nel settore della produzione di videogiochi. La conseguenza di questa situazione è che i corsi di formazione in questo ambito specifico sono ancora molto pochi e spesso non riescono a preparare adeguatamente gli studenti alle esigenze delle aziende del settore. Gli aspiranti sviluppatori che oggi entrano a fare parte di uno studio di produzione devono avere un bagaglio di conoscenze e di esperienza molto elevato visto il livello di complessità raggiunto dalle attuali tecnologie. Va sicuramente dato grande merito e incoraggiamento alle iniziative che attualmente in Italia si prodigano per preparare queste nuove figure professionali.

In che modo pensate di aiutare i giovani sviluppatori che, pur avendo talento, vivendo in Italia non riescono a trovare un canale verso cui indirizzare il loro lavoro? Pensate che chi vuole cimentarsi nello sviluppo in Italia abbia possibilità concrete di carriera o è ancora troppo presto per sperarci?

Come ho già detto, proprio quest'anno abbiamo inserito nella nostra struttura parecchi giovani alle primissime esperienze che abbiamo intenzione di far crescere all'interno del Gruppo.

Ubisoft ha il merito di aver sempre creduto nelle capacità personali, nella passione e nel talento delle persone indipendentemente dal percorso professionale precedente. Con queste doti si può emergere molto velocemente anche in Italia. Tutti ci auguriamo che la produzione di videogiochi si espanda e che anche altre grandi multinazionali investano nel nostro Paese, ma sarà un processo lungo e che dovrà assolutamente vedere l'intervento concreto del Governo in un settore dal potenziale enorme. Nel frattempo

"TUTTI CI AUGURIAMO CHE LA PRODUZIONE DI VIDEOGIOCHI SI ESPANDA E CHE ALTRE MULTINAZIONALI INVESTANO NELL'ITALIA, MA SARÀ UN PROCESSO LUNGO"



Beyond Good & Evil (collaborazione con Ubisoft Montpellier per le versioni PC e Xbox)

Rainbow Six 3: Athena Sword

Splinter Cell: Double Agent (collaborazione con Ubisoft Shanghai e Ubisoft Montreal per multiplayer e modalità Challenge)

Ubisoft Italia farà del suo meglio per ritagliarsi uno spazio importante sulla scena mondiale ampliando la propria struttura e offrire altre interessanti opportunità ai giovani talentuosi.

Approfitto di questa occasione per invitare tutti gli interessati a controllare periodicamente le nostre ricerche di personale nella sezione "Lavoro" del sito www.ubi.com e mandare la eventuali candidature alla mail job.it@ubisoft.com.

Recentemente si è svolto GAMECON, il salone italiano del gioco e del videogioco, che ha ospitato la prima conferenza italiana degli sviluppatori, Game in Italy. Che cosa ne pensate di questa iniziativa? Pensate in futuro di poter contribuire anche voi a questo tipo di eventi che, a nostro avviso, non possono che fare bene all'industria videoludica italiana?

Iniziative come la conferenza Game in Italy sono occasioni ideali di confronto e riflessione e sono sempre lodevoli. Sfortunatamente, il primo appuntamento non ci ha visto direttamente coinvolti per una serie di questioni logistiche e strettamente legate all'intenso periodo di produzione che stiamo vivendo in questi giorni. L'augurio è che questo tipo di attività volte alla diffusione della cultura videoludica possano trovare sempre più spazio all'interno del panorama dello sviluppo dei videogiochi in Italia.

Quali obiettivi vi siete posti, e quali siete effettivamente riusciti a conseguire finora?

Il 2007 è stato l'anno della riorganizzazione e del rinnovamento del team. Sono molto soddisfatto della nuova struttura e di come sta procedendo lo sviluppo dell'attuale titolo. Per il prossimo futuro abbiamo parecchie idee in cantiere che stiamo valutando e pianificando con la nostra sede.

L'obiettivo nel breve termine rimane quello di sviluppare per le console Nintendo, che meglio si adattano alla dimensione e alla creatività dei nostri team. In ogni caso aspiriamo a orientarci verso lo sviluppo di idee originali puntando a una qualità ai massimi livelli sia dal punto di vista grafico che tecnologico.

Quanto credete sia diffusa, al momento, la cultura videoludica in Italia, sia tra i media che tra il pubblico di non videogiocatori? Siete ottimisti per il futuro?

Rispetto a Paesi con una fortissima tradizione videoludica come Giappone, Stati Uniti e Inghilterra, l'Italia è ancora un passo indietro ma si stanno facendo notevoli progressi. Ubisoft è stato uno dei primi publisher a credere nei casual game: recentemente ha creato la linea "Games for Everyone" sviluppando giochi molto accessibili, intuitivi e che appagano i bisogni anche dei giocatori occasionali.

In Italia abbiamo sposato con entusiasmo questa strategia iniziando a concepire e sviluppare un titolo molto ambizioso per Nintendo DS che vedrà la luce tra pochi mesi. Quindi io personalmente non posso che essere estremamente ottimista e credo che siamo solo agli inizi di una grande stagione evolutiva.

I semi del cambiamento

La mente dietro alcuni dei titoli più innovativi della scorsa generazione pone il suo sguardo su quella nuova. Ecco a voi Atsushi Inaba, ex Clover Studio

Atsushi Inaba era a capo di Clover Studio ed è stato responsabile di alcuni dei suoi momenti più alti, da *Steel Battalion* a *Viewtiful Joe*, da *Okami* a *God Hand*. A seguito dello scioglimento di Clover deciso da Capcom, lui e gran parte dei talenti del team hanno deciso di dimettersi per formare, nel tardo 2006, Seeds, uno studio indipendente che pubblicherà il suo primo titolo sotto il nome di PlatinumGames. Abbiamo parlato con Inaba riguardo alle compagnie con cui ha lavorato, al modo in cui gli sviluppatori vedono oggi l'industria, e all'avventurarsi nell'ignoto.

Prima è stata Capcom, poi Clover, poi Seeds e oggi PlatinumGames: una sorta di manovra d'allontanamento dalle operazioni su larga scala. Questo processo era inevitabile?
Penso lo fosse. Non so se sia stata Capcom o se sarebbe stato lo stesso per me con qualunque altra compagnia. Un momento: in effetti mi trovavo in SNK, prima di entrare in Capcom, e nemmeno quella compagnia mi piaceva molto! Scherzi a parte, me ne andai in un periodo in cui molti altri si allontanarono da Capcom. Ma non credo queste situazioni siano colpa della compagnia o delle persone: il punto è che la libertà all'interno di una grande azienda è limitata. È possibile partecipare a progetti grandi e interessanti, ma si forma sempre un divario, destinato ad allargarsi, tra ciò che si vorrebbe fare e il livello di libertà creativa concesso. Se avessi avuto una cosa del genere in Capcom, sarei rimasto, ma non è stato questo il caso.

Pensa che stia diventando impossibile essere davvero originali all'interno delle grosse aziende?
Non penso sia del tutto impossibile, dato che anche Capcom sta attualmente pubblicando titoli originali. Ma non penso che tali titoli originali abbiano nuovi concept davvero dinamici o stimolanti: fare qualcosa di nuovo non è abbastanza, perché c'è anche bisogno di un certo livello di 'qualità', in qualunque modo ciò si concretizzi. Quando si considera la situazione nel complesso, dunque, per una grande compagnia è un problema correre dei rischi, a causa delle grandi risorse impiegate. Di contro, come compagnia di piccole dimensioni, la sopravvivenza è in gioco a ogni titolo. In un certo senso, ciò si adatta meglio alla vita creativa di noi di PlatinumGames.

> "Non possiamo fare qualunque cosa vogliamo, perché sarebbe la nostra rovina. Però possiamo fare ciò che le grandi società esitano a fare"

Perché, dopo aver lasciato Clover [quadrifoglio], ha chiamato la sua compagnia Seeds [semi]? Le piante non crescono nel senso opposto?
Pensavo che dovessimo tornare alle nostre radici e ripensare il nostro approccio ai videogiochi. In questo senso c'era bisogno che il 'quadrifoglio' tornasse a essere 'seme'. Eravamo soliti pubblicare giochi senza far caso a cose come il concetto di 'genere', e vogliamo continuare su questa strada. Quando un fiore spunta da un seme, c'è sempre un certo fattore di sorpresa, perché non si sa per certo cosa crescerà da lì. È la stessa idea dietro Seeds, e infatti non rilasceremo alcun gioco sotto il nome Seeds. Abbiamo cambiato il nome in PlatinumGames per il nostro primo titolo.

Cosa vi è possibile fare ora che invece vi era precluso in Clover?
Molte cose, anche se all'inizio c'erano anche molte limitazioni per via della grandezza dello staff e dei pochi mezzi. Dobbiamo fare tutto da zero e ciò implica moltissimo lavoro tecnico, ma allo stesso tempo abbiamo libertà totale. Sappiamo che ciò non significa poter fare qualunque cosa vogliamo, perché sarebbe la nostra rovina. Però possiamo fare ciò che le grandi società esitano a fare. Compagnie del genere preferiscono, e non senza una buona ragione commerciale, prendere la via più sicura. Guardando ai giochi occidentali possiamo vedere che originalità e rischio possono ripagare, come nel caso di *Gears of War* o *God of War*. Non significa che io pensi che le serie siano un male: *Halo 3* è un bellissimo titolo, e anche *Call of Duty 4*. Ciò che vorrei sarebbe avere una compagnia di dimensioni tali da permetterci di sfidare noi stessi allo stesso modo.

Qual è il titolo creato in Clover o Capcom di cui va più fiero?
Se parliamo di Clover, è *Okami*. Non solo è creativo, originale e di qualità, ma spero che abbia anche

L'atmosfera e il respiro di *Okami* ridimensionano molti titoli moderni, nonostante non si siano tradotti in vendite all'altezza; l'annuncio di un porting per Wii (pur non sviluppato da PlatinumGames) porterà auspicabilmente a un successo tardivo

offerto ai giocatori un'esperienza inedita. Ma *Okami*, purtroppo, non è stato un successo commerciale. Se rifletto sul motivo, sarebbe troppo facile dire che sia stata colpa del mercato o della disattenzione del pubblico. Credo che le ragioni siano responsabilità nostra. Credo che ci siamo impegnati troppo a inserire una gran quantità di elementi di contorno senza preoccuparci del gioco nel suo complesso. Eravamo fiduciosi, ma potremmo non aver visto quanto fosse difficile capire per chi si avvicinava a *Okami*. La domanda 'che tipo di gioco è?' sarebbe legittima, in un certo senso. Forse avremmo dovuto togliere da *Okami* alcune delle cose che ci sembravano interessanti, o magari abbassare i nostri parametri qualitativi per pensare più al gioco come esperienza totale. Nondimeno si è trattato di un successo in termini di contenuto, e dato che non abbiamo altri progetti tanto ambiziosi in programma nell'immediato futuro, mi sento personalmente molto soddisfatto di aver sviluppato un gioco simile. È stata senza dubbio una pietra miliare per la creatività di Clover, e un momento fondamentale nella nostra evoluzione come studio.

Su quali IP creati in Capcom e Clover vi piacerebbe lavorare ancora una volta?
Sotto un profilo meramente creativo, *Viewtiful Joe*. Mi piacerebbe strizzare fuori tutto il potenziale insito in quel concept. Un'altra idea sarebbe un nuovo *Okami*, un po' sulla falsariga del recente *Zelda* su DS. Per entrambi i giochi c'erano delle idee che non abbiamo potuto includere.

Riutilizzerete queste idee in altri titoli o ve le lascerete alle spalle ricominciando da capo?
Penso che l'unica opzione sia continuare con qualcosa di completamente nuovo e originale. Ciò detto, siamo famosi per i nostri giochi d'azione, quindi potreste vederci realizzare un titolo che incorpori elementi di quel filone. Ma abbiamo anche moltissime altre idee al di fuori di questo, ed è la nostra occasione per svilupparle.

Ora che siete indipendenti da Capcom, ricevete molte offerte di lavoro in Giappone? E da oltreoceano?
Sì, riceviamo moltissime offerte. Quando abbiamo deciso di fondare una compagnia chiamata Seeds, non era nostra intenzione renderla pubblica. Ma dovevamo riunire uno staff, e quindi dovemmo rendere il nome pubblico, in un certo senso, anche se tentammo di non far troppo rumore. Ma è difficile mantenere un segreto nella nostra industria, e quando si seppe di Seeds cominciammo a ricevere moltissime offerte. Direi che gran parte delle grandi aziende occidentali ci ha contattato. Non ci chiedono di realizzare giochi per loro, ma si interessano a ciò che vorremmo fare, a come vorremmo lavorare. Per il momento stiamo seguendo alcune collaborazioni che avevamo già in mente quando abbiamo formato Seeds, quindi, quando questi progetti saranno terminati, forse considereremo l'idea di lavorare con una compagnia occidentale se il progetto è buono. Per ora, però, abbiamo troppe offerte e dobbiamo rifiutare. Penso che anche questo faccia parte della libertà che abbiamo guadagnato lasciando Capcom.

Fotografia **Hiroki Izumi**

Il suo ruolo di capo in Clover implicava di dover trattare problemi non direttamente correlati allo sviluppo di videogiochi. Pensa che il fatto di essere diventato completamente indipendente le creerà ancora più difficoltà a concentrarsi sul lato creativo del lavoro?
Gestire una compagnia è difficile, ma con Seeds è senz'altro più dura. La differenza è che stavolta tornerò al ruolo di producer e troverò qualcun altro per il ruolo di presidente. Voglio concentrarmi sull'input creativo, su cosa creeremo e come.

Tutti gli impiegati di Seeds vengono da Clover?
Molti di loro sì. Abbiamo anche una dozzina circa di nuovi arrivi. Ovviamente anche Mikami [Shinji Mikami, creatore della serie di *Resident Evil* ed ex star di Capcom] è con noi.

In un'industria tanto dominata da Nintendo, e sapendo che Nintendo è la società che vende di più sulle proprie piattaforme, come si comporta una compagnia appena nata al mercato, soprattutto se produce contenuti più da 'hardcore gamer'?
Ero seccato dall'atteggiamento di Sony riguardo ai tagli di prezzo, perché l'opinione dell'intera industria era contro di loro. Wii e DS vendono molto bene, ma in termini di software Nintendo è, ovviamente, la società che vende di più, e di gran lunga. Dopotutto ha la miglior comprensione del mercato che ha creato. Nintendo può dirsi molto felice della situazione attuale, ma per uno sviluppatore come noi, e siamo probabilmente la maggioranza, la situazione è difficile. Sceglieremo l'Xbox 360? Il gioco potrebbe avere successo negli USA, ma non c'è mercato in Giappone e ho la sensazione che non vada poi così bene in Europa. Il potere del brand Sony può essere forte in Giappone e in occidente, ma non c'è abbastanza installato. A essere onesto, quasi vorremmo che sul mercato esistesse una piattaforma che non sia nessuna di queste. Ovviamente ciò non è possibile, dunque dovremo adattarci al mercato.

Al Tokyo Game Show di settembre i cellulari vantavano una presenza sorprendentemente forte. Vede quel mercato come un'opportunità appetibile per una compagnia piccola come la vostra?
Penso sia un'opportunità di mercato importante, ma non è nostro obiettivo metterci alla prova in quel settore, o almeno non ancora. La nostra priorità è continuare a fare ciò in cui siamo bravi. Vorremmo ancora migliorarci su console e pubblicare un capolavoro. Quando il nostro nome si sarà stabilito e avremo più spazio di manovra, allora potremo considerare altri mercati. Bisogna sempre guardare a ciò che si sa fare bene. A questo proposito, non aspettatevi che realizzeremo un gioco online: semplicemente, non ne saremmo in grado in questa fase. Questo non significa comunque che non abbiamo alcuna idea per delle opzioni online nei prossimi giochi.

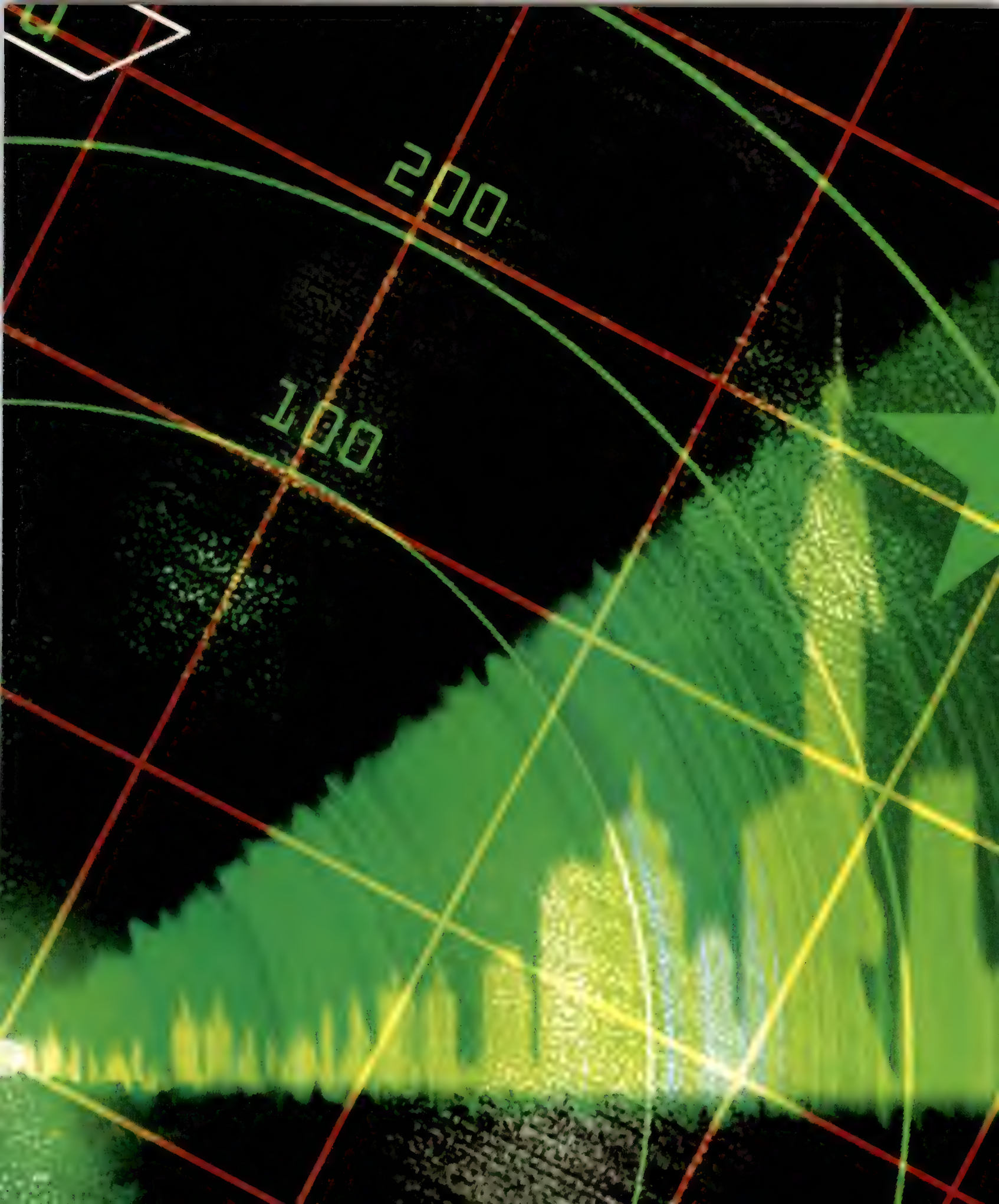
"L'industria giapponese dei videogiochi era dinamica, ed eravamo ammirati da tutti. Ma quel tempo è ormai passato: dovremo lavorare sodo per recuperare"

***God Hand*, bizzarra ode alle scazzottate vecchia maniera a base di pugni, pugni e ancora pugni, si è rapidamente guadagnato un seguito di aficionados grazie allo script bizzarro e agli ispirati titoli di coda**

Guarderete prima al mercato giapponese e poi a quello occidentale o tenterete un approccio 'globale'?
Guarderemo all'occidente. La nostra sfida è avere successo al di fuori del Giappone. Il mercato d'oltreoceano è gigantesco e dinamico; ovviamente, comunque, lavoreremo anche per il Giappone. Chiaramente tenteremo di creare giochi che vendano ovunque, ma l'occidente è per noi un bersaglio fondamentale. È un compito difficile, perché non è semplice capire i gusti al di fuori del Giappone. Se chiedo a un character designer di creare dei personaggi attraenti, quel che noi pensiamo sia bello non sarà necessariamente percepito allo stesso modo fuori dal Giappone. E se gli chiederò di pensare a personaggi che siano interessanti per i giocatori occidentali, avrà delle perplessità su come fare. Prendete un gioco come *God of War*. È un titolo con un certo retrogusto di quei giochi giapponesi che creavamo noi. Avremmo dovuto realizzare un gioco del genere, e dobbiamo ancora riconfigurarci su questo. Abbiamo dimenticato la nostra natura, e per questo oggi è raro vedere giochi giapponesi davvero di successo. Credo che ci saranno sempre dei cicli: a volte le creazioni giapponesi saranno più dinamiche, e altre volte toccherà all'occidente.

***Viewtiful Joe*, il titolo su cui Inaba preferirebbe tornare, non ha ricevuto giustizia dai suoi seguiti, che hanno più che altro giocato col concept centrale anziché 'strizzarlo'**

Dato lo staff all'interno della compagnia, non potete creare personaggi che abbiano lo stesso impatto di quelli visti uscire in passato da Capcom e Clover?
Ovviamente sì: nella nostra compagnia abbiamo gente di grande talento, che ha creato alcuni dei migliori personaggi dei videogiochi giapponesi. Ma non v'è scopo nel dimostrare di essere gli artisti più di talento sulla piazza. Bisogna imparare i gusti e le culture altrui. Il bisogno di ascoltare, di osservare e di apprendere è più forte che mai dentro di me. Al tempo in cui realizzavamo quei grandi titoli, l'industria dei videogiochi giapponese era dinamica, ed eravamo ammirati da tutti: la gente trovava i nostri lavori grandiosi. Quel tempo è ormai passato, e ora siamo noi gli sfidanti. Con il crescere e il fondersi tra loro delle compagnie giapponesi, ciò che esse sono disposte a rischiare si restringe sempre più, quindi è compito di compagnie come la nostra affrontare queste sfide. Se non lo faremo temo che la nostra industria sia condannata, e mi preoccupo ancor più quando vedo quel che mi accade intorno. Ormai il divario è enorme, e dovremo lavorare sodo per colmarlo. Io voglio esserci.


200
100

LA RISCOSSA DI SHANGHAI

VISTA IN PASSATO COME LA SOLUZIONE PER RISPARMIARE DENARO, LA CINA È ORA UN FIORENTE MERCATO E UNA SORGENTE DI TALENTI. UBISOFT SHANGHAI RAPPRESENTA LA PUNTA DI DIAMANTE DI QUESTE REALTÀ

"Un decennio può segnare enormi cambiamenti", afferma **Corinne Le Roy**, managing director di Ubisoft Shanghai. Si avvicina alla finestra della piccola stanza conferenze al quattordicesimo piano. "Credo che dieci anni fa, osservando da qui, non avreste visto alcun edificio. Niente era ancora terminato, e c'era terra quasi ovunque. L'unica grande struttura presente a Shanghai era l'Oriental Pearl Tower, la stazione TV. Potevate entrare al suo interno e vedere tutti gli edifici attorno cominciare a sorgere, per poi crescere e crescere..."

Dal centro dell'Oriental Pearl Tower, una struttura avvolta dalle ondulazioni dello Yangtze, il fiume che divide la città, Shanghai appare come una compatta foresta di edifici in rapida crescita, immensi grattacieli e impalcature. Non è lontana dalle metropoli distopiche immaginate nei film di fantascienza: un insieme di metallo, vetro e neon si propaga verso l'esterno e verso l'alto, mentre i suoi confini sono oscurati dall'intenso smog proveniente dalle strade trafficate. La Cina sta attraversando dei profondi cambiamenti, e Shanghai è il chiaro esempio della sua direzione commerciale e del suo rapido sviluppo, che supera i disastri economici e sociali dovuti alla rivoluzione culturale per competere con Hong Kong come il centro economico della repubblica.

"Dieci anni fa, le persone stavano appena cominciando a parlare della Cina come di una nazione in crescita", dice Le Roy, quando le abbiamo chiesto riguardo la lungimirante decisione di Ubisoft di fondare uno studio lì. "A quel tempo, la Germania era la terza realtà mondiale nel mercato PC, ma tutti affermavano che sarebbe stata superata dalla Cina negli anni a venire. Così il CEO di Ubisoft mi chiese di andare in Cina per vedere cosa si potesse fare. Il nostro obiettivo era quello di distribuire per primi un gioco in cinese, ma quando vedemmo che le università presenti stavano preparando numerose persone, decidemmo di creare uno studio di sviluppo. Così, passo dopo passo, cominciammo ad assumere artisti e ad occuparci di localizzazioni e lavori esterni (per sei mesi), prendendoci il tempo

Questa vertiginosa panoramica dell'Oriental Pearl Tower apparirà familiare a chi ha giocato *Splinter Cell: Double Agent*

necessario a preparare le persone. Cominciammo con l'importare le principali licenze Ubisoft, per poi occuparci dei loro seguiti. Adesso stiamo dando vita a nuovi giochi: *EndWar* è la prima creazione dello studio".

L'importanza di questo progetto per chi lavora a Shanghai è ovvia: *EndWar* rappresenta una nuova era per la libertà creativa dello studio. Dopo dieci anni di porting e qualche sporadico seguito di *Splinter Cell*, Shanghai ha ora la possibilità di portare la licenza di Tom Clancy in una direzione mai esplorata in precedenza da

"SHANGHAI È UNA CITTÀ DECISAMENTE INTERNAZIONALE: VI SONO IMMIGRATI PROVENIENTI DA OGNI PARTE DEL MONDO"

Ubisoft: la strategia in tempo reale. Come se non bastasse, si tratterà di un RTS su console, un accostamento spesso fallito in passato. Se avrà successo, *EndWar* confermerà lo studio come un team di sviluppo capace di muoversi nella creazione di un franchise originale, spalancando le porte alla nascita di propri marchi e introducendo la compagnia nel mercato cinese. È di certo una grande responsabilità, e ovviamente non è stata presa alla leggera: Ubisoft Shanghai ha unito il meglio del panorama degli RTS, formando un impareggiabile team di esperti del genere.

"Le istruzioni per il gioco sono arrivate direttamente dai vertici di Ubisoft", spiega il direttore creativo, **Michael De Plater**, anche lui un veterano degli strategici che ha lavorato a diversi titoli della serie *Total War* in Creative Assembly. "Volevano un RTS online su console che sfruttasse il marchio Tom Clancy. Questa era la decisione presa, e questo era lo studio che doveva occuparsene. Il possesso di titoli importanti come *Splinter Cell*, *Prince of Persia* e *Assassin's Creed* ha reso Ubisoft Montreal uno dei migliori studio al mondo nelle avventure in terza persona e negli stealth game: se Ubisoft Shanghai dovesse diventare uno dei migliori per gli strategici su console, allora ciò darà la possibilità di creare altri titoli del genere. Questo è quello che mi piacerebbe vedere".

Dal momento che la maggior parte dei dipendenti dello studio Shanghai vive [illegible]

aumentare le competenze del team nel genere degli RTS, Ubisoft vi ha inserito talenti provenienti da tutto il globo. In linea con la natura cosmopolita della città, Ubisoft Shanghai è ora un inusuale luogo di lavoro multietnico.

"La Cina è diventata il centro del commercio internazionale, in particolare Shanghai", afferma De Plater, australiano di nascita. "Sono certo che altri posti in Cina sarebbero molto diversi, ma Shanghai è una città decisamente internazionale: vi è un'enorme popolazione di persone immigrate da ogni parte del mondo. La comunità di occidentali qui è molto più grande di quella di Brighton: vi sono molti più ristoranti francesi, messicani e spagnoli che in tutta l'Inghilterra. Nel team di *EndWar* abbiamo come minimo esponenti di dieci nazionalità diverse. Abbiamo un ingegnere dalla Serbia, tester rumeni, uno degli addetti all'IA è australiano, mentre lo sceneggiatore viene dall'America: è senz'altro un team internazionale. Uno degli aspetti positivi di lavorare in Ubisoft è che si possono convocare persone da ciascuna delle altre divisioni internazionali. Si può sempre contare sugli esperti".

EndWar presenta un numero di unità davvero esiguo, ma offre la [illegible] punto da modificarne completamente il funzionamento, creando co[illegible] senza però intimidire chi cerca un'esperienza semplice e immediata

Nonostante la Cina, e l'oriente in generale, abbia visto un influsso del commercio hi-tech per molti anni, l'industria dei videogiochi è sempre stata lenta a seguire questo trend. "La Cina è una nazione aperta solo da pochi anni", afferma Le Roy. "La prima forma di interesse occidentale verso la Cina fu nel settore della manodopera; arrivò nel campo dell'informatica, limitandosi però al solo hardware. Il lato software richiede, per contenuti e creatività, un team più versatile, ed è molto difficile in Cina dal momento che qui le persone hanno poca conoscenza dei videogiochi. Quando arrivai dieci anni fa, non c'era alcuno studio e le persone non avevano idea di cosa fossero le console. Ci volevano tempo e investimenti, in modo che preparassimo i nostri dipendenti. Era ancora presto".

Ciò non vuol dire che gli sviluppatori occidentali non abbiano mai sfruttato talenti orientali: importare aspetti di game design dalla Cina è ormai cosa frequente, ed è un settore che sta crescendo rapidamente. Le Roy ha accennato al fatto che 300 compagnie hanno aperto a Shanghai negli ultimi tre anni, per occuparsi di una parte del lavoro delle aziende occidentali. Activision, 2K Games, EA, Epic Games e Konami hanno tutte una propria divisione in Cina. "Ma", continua Le Roy, "Ubisoft è l'unica che produce giochi dalla A alla Z. Stiamo puntando sulla Cina come piattaforma per l'intero processo di creazione videoludica".

L'occidente conosce bene i modesti costi dell'industria cinese ed è facile pensare che lo studio di Shanghai fosse visto principalmente come una fonte di risparmio economico. Di sicuro questo ha dato dei benefici: Le Roy afferma che i costi di produzione globali di Ubisoft sono del 20% inferiori a quelli della concorrenza, risultato dovuto ai suoi interessi verso nazioni come Cina e Romania.

"È una buona notizia per il mio prossimo stipendio", dichiara **Julian Gerighty**, astro nascente all'interno di Ubisoft, i cui svariati ruoli vengono descritti in maniera scarna sotto l'ambiguo titolo di direttore dei contenuti editoriali. Eppure, il quadro descrittoci riguardo lo sviluppo a Shanghai suggerisce che i benefici finanziari non siano cristallini come sembra inizialmente. "Negli ultimi cinque anni, abbiamo testimoniato un aumento dei salari a Shanghai per via della concorrenza. Ci sono compagnie cinesi che provano ad assumere persone da Ubisoft. Se si ha un buon tecnico allora questo interesserà a tutti. E lo stesso vale per gli artisti".

"Di certo, il costo degli stipendi è molto più basso in Cina che nelle altre nazioni", aggiunge Le Roy, "ma ciò non vuol dire assumere l'idea di pagare meno per ridurre i costi. Per mantenere uno studio come questo, abbiamo bisogno di compensare le persone al giusto livello, in modo che siano disposte a dare il meglio".

In effetti, cosa che forse sorprenderà qualcuno, le spese di Ubisoft in Cina sono simili a quelle presso lo studio di Montreal. "Ubisoft ottiene particolari profitti stando a Montreal, e questo è probabilmente uno dei motivi per cui quello studio è tre volte più grande di quello in Cina", spiega Le Roy. "Il governo canadese fece molto per stimolare l'industria e attrarre publisher e sviluppatori dagli States e dall'Europa per stabilire dei rami in Canada. Noi non abbiamo avuto lo stesso appoggio da parte del governo cinese".

Continuando a parlare, ci si fa un'idea più chiara di quali siano gli incentivi dello sviluppare in Cina, e si tratta di qualcosa che dovrebbe preoccupare gli occidentali molto più del semplice uso di manovalanza. Ubisoft non è arrivata in Cina perché i talenti erano più a buon mercato, ma semplicemente perché ce n'erano molti di più.

"Avere uno studio a Shanghai ci permette di espandere il bacino di talenti al quale possiamo attingere", dice Gerighty. "Nel Nord America, nello specifico, chiunque sia preparato e vuole

"*EndWar* è il primo passo verso la creazione dei nostri IP", afferma Gerighty. "La licenza di Tom Clancy ci ha donato molti vantaggi e un grande contesto creativo, ma guardando alle attuali idee di gameplay insite in *EndWar*, è chiaro che il gioco potrebbe reggersi sulle proprie gambe"

LA TORRE DI BABELE

Con un team tanto internazionale, viene spontaneo pensare che comunicare possa essere un problema, ma De Plater sorride. "Una delle differenze rispetto allo sviluppare nel Regno Unito è che qui tutte le persone sono incredibilmente educate. Raramente si usa il gergo o lo slang, e si tende a essere più precisi quando si comunica. In Inghilterra e in America, le persone sono talmente abituate a un tipo di linguaggio che neanche si chiedono se gli altri abbiano capito ciò che loro hanno detto. Qui, dal momento che le persone si preoccupano che ogni cosa venga compresa, si comunica in molti altri modi: disegni, schemi illustrati e quant'altro. Credo che la comunicazione qui sia molto meno ambigua, cosa molto importante in un progetto di tale portata".

TITOLO: **TOM CLANCY'S ENDWAR**
FORMATO: **360**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT SHANGHAI**
ORIGINE: **CINA**
USCITA: **TBA**

trovare lavoro nel settore videoludico può farlo, ma proprio per questo manca il talento. In termini di qualità, sono rimasto decisamente impressionato dal numero di talenti in Cina. Ecco perché molto lavoro viene importato qui: gli ingegneri sono decisamente di prima classe. Le compagnie occidentali sono interessate alla Cina, e non necessariamente per una questione di risparmio: si punta a espandere il numero di persone che può lavorare ai propri giochi. Con *EndWar* abbiamo attraversato quattro anni di sviluppo con 200 persone; stiamo avendo giochi sempre più grandi".

"E si vogliono anche produrre giochi multipiattaforma simultaneamente", continua Le Roy. "Si necessita così di almeno 350 persone: quale studio può permetterselo? Si sente l'esigenza di avere diverse divisioni sparse per il mondo, in luoghi dove gli studio possano crescere rapidamente. Anni di sviluppo richiedono il coinvolgimento di più persone, e per supportare la crescita di Ubisoft abbiamo bisogno di produrre due nuovi franchise ogni tre anni".

Nonostante faccia affidamento su talenti locali, Ubisoft Shanghai resta attualmente una compagnia fortemente occidentale, che produce giochi per tale mercato. Benché il 90% della sua forza lavoro sia cinese, i principali sviluppatori che abbiamo incontrato sono perlopiù immigrati da svariate nazionalità.

"In termini di design creativo, ci sono alcuni aspetti molto popolari in Cina che si distinguono molto dal mercato dei giochi su console occidentali", afferma Gerighty, "così ha luogo un enorme processo di preparazione e integrazione con il modello di sviluppo di Ubisoft. Abbiamo bisogno di sviluppatori creativi che abbiano lavorato a diversi giochi e siano degli assidui giocatori su console: purtroppo sono ancora rari in Cina. Non sono molte le persone che hanno denaro da investire in una console per poi procurarsene i giochi, o addirittura per modificare le loro piattaforme e giocare a titoli pirata. Credo quindi che adattarsi al tipo di pubblico a cui miriamo sia stato oggetto dell'addestramento più intenso".

Le Roy concorda: "Non si diventa direttore creativo dopo il primo gioco: c'è bisogno di numerosi titoli prima di riuscirci. Abbiamo ancora bisogno di creare altri tre o quattro giochi prima che i nostri designer cinesi siano in grado di dirigere un progetto".

Inevitabilmente, con la crescita di Ubisoft Shanghai, più cinesi si ritroveranno a svolgere il ruolo di responsabili creativi, preparando la compagnia a rivolgersi verso il mercato orientale. Nonostante la licenza di Tom Clancy faccia di *EndWar* un'opera vistosamente americana, il gioco rappresenta invece uno sposalizio di interessi orientali e occidentali. L'incredibile numero di immagini sparse per lo studio e raffiguranti i campi di battaglia di *Company of Heroes* e *WarCraft 3* fa notare come quello degli RTS sia un genere popolare.

"Quando cominciai a conoscere i ragazzi di qui, iniziammo a giocare a *Warhammer 40.000: Dawn of War* e ad altri RTS. Fui praticamente annientato", dice De Plater. "Fu decisamente imbarazzante. I cinesi non sono solo dei giocatori, ma degli hardcore del genere RTS".

Potrebbe essere una cosa curiosa per una nazione che vuole liberarsi del suo status di 'secondo mondo' risalente alla Guerra Fredda, ma i videogiochi sono diventati un passatempo incredibilmente popolare in Cina. Proprio come Ubisoft predisse un decennio fa, il settore PC ha proliferato molto, sebbene l'ampia influenza che la pirateria ha sul mercato renda difficile analizzarlo secondo modelli di vendita occidentali.

"Un gran numero di persone giocano in Cina", afferma Le Roy. "Potreste andare in un villaggio lontano 200 km da Shanghai che assomiglia a un borgo medievale: sembrerà impossibile che abbiano una linea ADSL, eppure entrando in una stanza troverete 20 PC con altrettante persone intente a giocare a un gioco online. È incredibile. I cinesi hanno il vizio del gioco, sono dei giocatori, ma la forza d'acquisto delle persone è estremamente bassa. L'unico modo per vendere un gioco in Cina e ottenere un guadagno è distribuire il titolo gratuitamente per poi vendere avatar e oggetti".

"SONO RIMASTO IMPRESSIONATO DAL NUMERO DI TALENTI IN CINA. ECCO PERCHÉ OPERANO IN TUTTO IL MONDO"

Ubisoft: Shanghai punta a sviluppare un titolo profondamente cinese nel cuore, un gioco diretto a un target della cultura occidentale. "Credo che la scrittura Tom Clancy non punti al pubblico cinese", spiega De Plater, "ma il gioco [illegible] dei [illegible]"

Ubisoft Shanghai occupa due piani di questo grattacielo in un'area che viene rapidamente consumata dal desiderio di crescita della città. A capo dell'incredibile team il direttore creativo Michael De Plater e il managing director Corinne Le Roy

La pirateria non è però l'unico ostacolo che Ubisoft deve affrontare per guadagnarsi le attenzioni del pubblico cinese. Secondo Le Roy, ottenere una licenza per produrre un gioco è un conto, ma diventa molto più complesso quando si vuole vendere il proprio titolo nel mercato cinese.

"Le autorità cinesi sono pronte a proteggere le compagnie di distribuzione locali per due ragioni principali: anzitutto, per avere potere commerciale, e inoltre, per avere padronanza sui contenuti e sulla censura. Per loro, sarebbe molto più consono se le aziende cinesi adottassero i loro contenuti. Oggigiorno, se vogliamo lanciare un MMOG [Massively Multiplayer Online Game] in Cina, dobbiamo lavorare con una compagnia cinese visto che non abbiamo i permessi appropriati. Siamo una compagnia di publishing, e in quanto tale dobbiamo far fronte al protezionismo cinese. Non abbiamo avuto nessun problema nello sviluppare *Double Agent* qui, ma abbiamo avuto difficoltà nel venderlo in Cina. Aiuterebbe molto se le tematiche trattate riguardassero questa nazione, e promuovessero la cultura cinese qui e all'estero".

Per arrivare a questo, lo studio di Shanghai sta lavorando a un paio di progetti che interesseranno direttamente il mercato cinese, benché Le Roy e Gerighty siano stati attenti a non rivelare troppi dettagli.

"Ubisoft Shanghai ha imparato a creare giochi", dice Gerighty. "Abbiamo creato porting e seguiti: credo che il prossimo passo sia creare franchise nostri che puntino al mercato cinese. Le persone qui sono eccitate all'idea di lavorare a un RTS perché è un genere che la popolazione locale conosce e ama. Attualmente, abbiamo appena terminato due progetti, uno dei quali è particolarmente elettrizzante: l'intero studio si sta appassionando, dato che si tratta di uno strategico a turni, qualcosa che Ubisoft non ha mai esplorato".

"Credo che questo titolo verrà accolto molto bene dal mercato cinese", spiega Le Roy. "Punterà sulla rinascita di un franchise che è stato un vero best-seller in Cina. Inoltre voglio darvi un altro indizio", continua prima che Gerighty intervenga. "Questo gioco sarà per console: questa è una delle nostre direttive".

"E non diremo altro", aggiunge Gerighty.

A prescindere dal successo di *EndWar*, è chiaro che Ubisoft Shanghai possa contare su un'enorme schiera di talenti, la cui crescita fa sperare in sensibili cambiamenti per l'industria. Non solo aumenterà la migrazione delle industrie creative verso la Cina, ma evidenzierà l'importanza della nazione come consumatrice di videogiochi. Come a Shanghai in generale, vi è un forte senso di ottimismo nello studio, una genuina fame di successo, ed è difficile non lasciarsene contagiare. Da un po' di tempo, l'oriente è stato immaginato come erede e successore dell'occidente, e la fervente crescita dello studio a Shanghai di Ubisoft non solo rafforza questa visione, ma dimostra che potrebbe essere anche ben meritata.

STRATEGIA ALLA VELOCITÀ DEL SUONO

Durante la nostra visita abbiamo avuto modo di testare l'RTS apocalittico *EndWar*, provando sia la modalità in singolo che quella multiplayer. Eludendo un'interfaccia che potrebbe risultare goffa su console, la principale innovazione di *EndWar*, l'uso della voce per guidare le proprie unità, è finita inevitabilmente sotto torchio (anche considerate le dubbie implementazioni passate). È delizioso dunque notare che il gioco interpreta correttamente quasi tutti i nostri comandi e, dopo un po' di pratica, la fluidità del sistema appare evidente.

EndWar fissa il vostro punto di vista su un'unità selezionata, piuttosto che lasciarlo vagare. Inizialmente è un po' frustrante, essendo abituati a esaminare liberamente il terreno, ma ciò è alleviato da una mappa tattica separata (dalla quale può essere controllato l'intero gioco) e dal vantaggio del poter osservare la linea visiva di ciascuna truppa, cosa che finalmente permette di sbarazzarsi del classico espediente della 'nebbia di guerra'.

Volendo mantenere una certa semplicità, il gioco presenta un esiguo numero di unità (fucilieri, ingegneri, carriarmati, trasporti, artiglieria, navi da guerra e un veicolo di comando) ma ciascuna è incredibilmente personalizzabile. Le unità che sopravvivranno nelle diverse battaglie non solo influiranno sulle vostre truppe a livello tattico, ma vi daranno anche un senso di possesso. Senza dubbio, ciò sarà importante nella componente online del gioco, che offre una guerra mondiale persistente fra tre fazioni: Russia, Europa e Stati Uniti (molto simili a orchi, elfi e umani).

Le battaglie sono molto veloci, e ricadono in due tipologie di gioco differenti: Annihilation, nella quale si entra in possesso di un manipolo di truppe completo già dall'inizio (stile *Total War*), e Conquest, dove invece bisogna conquistare alcuni punti della mappa e 'guadagnare' l'arrivo dei rinforzi. Le armi di distruzione di massa, sbloccabili verso la fine della battaglia, offrono la possibilità di ribaltare le sorti del conflitto in modo letteralmente esplosivo: una pura sintesi del ritmo concitato del gioco e del suo gameplay impetuoso, fortemente indicato per le console.

U.S. Game

UN NATALE ALL'INSEGNA DEL ROCK... CON QUALCHE NOTA STONATA

L'esordio di *Rock Band* all'E3 era stato a dir poco glorioso, nonostante la discutibile performance di Peter Moore che era riuscito a mettere il gioco in pausa per ben due volte nel corso di una sola traccia musicale, autorizzando immediatamente i giocatori americani a coniare la nuova espressione "commettere un Peter Moore" nel caso in cui qualcuno premesse inavvertitamente il tasto Start. Note stonate a parte, si era capito fin da allora che *Rock Band* non sarebbe stato un titolo come tanti altri ma un vero e proprio evento sociale, in grado di coinvolgere perfino chi dai videogiochi si tiene normalmente lontano. La previsione si è avverata il 20 novembre, giorno in cui il gioco ha fatto la sua apparizione nei negozi in versione PS3 e Xbox 360. Il ponte di Thanksgiving e le vacanze natalizie sono state l'occasione giusta per far provare l'ebbrezza del rock ad amici e parenti, immediatamente conquistati dalla semplicità della meccanica di gioco, e per realizzare una vendita di quasi 400.000 unità nei soli primi dieci giorni dal lancio.

La differenza rispetto al diretto concorrente, *Guitar Hero III*, è subito evidente: mentre il titolo Activision si rivolge principalmente a una fascia di giocatori esperti, che si sono già "fatti le ossa" sui primi due episodi della serie, *Rock Band* è immediato e fruibile anche da chi non ha mai impugnato un controller. Complice anche una colonna sonora che strizza l'occhio a celebri successi radiofonici del presente e del passato, la rivoluzione è fatta: insospettabili ingegneri dagli occhialini rotondi dichiarano che sono pronti ad affrontare la prossima traccia a difficoltà Hard e ragazze in abito elegante pestano sulla batteria più forte che possono. Quanto ai giocatori incalliti, la caccia alla modifica e alla personalizzazione li portano a saccheggiare i negozi di (veri) strumenti musicali in cerca di un paio di bacchette meno rumorose di quelle in dotazione con la batteria, o addirittura a utilizzare un set di auricolare e microfono per cantare e suonare la chitarra allo stesso tempo.

In questo mare di ottimismo natalizio e musicale, però, i primi problemi cominciano ad affiorare piuttosto presto, puntando il dito sul fatto che forse il gioco avrebbe avuto bisogno di qualche altro ritocco prima di essere lanciato sul mercato. Tanto per cominciare, la versione completa di *Rock Band* include una copia del gioco, un microfono, una chitarra e una batteria. Per realizzare una band da quattro elementi è quindi necessaria una seconda chitarra, che deve essere acquistata separatamente al prezzo non certo modico di 80 dollari: una cifra che ben pochi giocatori sono disposti a sborsare, dopo aver già pagato 170 dollari per assicurarsi gli altri componenti. La chitarra di *Rock Band* sarà anche una ottima riproduzione di una Fender Stratocaster, ma costa quasi quanto una chitarra vera... Anche ammettendo che i giocatori più facoltosi decidano di effettuare l'acquisto, l'impresa resta comunque ardua a causa della scarsità di Fender attualmente disponibili nei negozi. Harmonix ha infatti prodotto un numero insufficiente di controller aggiuntivi e spera di immettere sul mercato un nuovo carico entro l'inizio di febbraio, ma i rifornimenti sono rimasti bloccati per tutta la durata della stagione natalizia, quella in cui si sarebbero registrati i maggiori guadagni.

La posizione dei pulsanti Start e Select è più arretrata sulla Gibson: questo impedisce ai giocatori di premerli inavvertitamente e mettere il gioco in pausa, come invece succede con la Fender.

Al problema della mancanza di chitarre aggiuntive è direttamente collegato un altro fattore ben più grave: molti dei controller sono risultati difettosi dopo appena pochi giorni di utilizzo da parte dei giocatori. Le regole imposte da Electronic Arts richiedono che i controller difettosi vengano restituiti non ai negozi, ma alla stessa compagnia, che provvederà a sostituirli entro due giorni lavorativi. Queste sono, in teoria, le semplici istruzioni da seguire, ma la realtà è ben diversa: proprio a causa della scarsità di Fender prodotte, EA non è riuscita a tenere testa a tutte le richieste pervenute, creando vere e proprie liste di attesa anche di due o tre settimane. A questo inconveniente i possessori di Xbox 360 hanno risposto nel più semplice modo possibile, ovvero 'adottando' le chitarre di *Guitar Hero III* per il nuovo gioco. La compatibilità è completa, gli standard wireless sono in entrambi i casi quelli imposti da Microsoft: non resta che rispolverare la Gibson LesPaul e suonare con la propria band, riprendendo il proprio tour dove lo si era interrotto.

Il discorso è completamente diverso per i possessori di PS3, che dopo aver acquistato il gioco si sono ritrovati a dover fare i conti con una amara realtà: non c'è alcuna compatibilità tra le chitarre di *Rock Band* e quelle di *Guitar Hero III* su questa

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

piattaforma, né in una direzione né nell'altra. La notizia, arrivata come una doccia fredda, ha fatto immediatamente discutere stampa specializzata e generalista, tanto che perfino il quotidiano Boston Globe ha affrontato l'argomento in un articolo del 20 dicembre. L'autore del pezzo ha infatti deciso di intervistare i responsabili di Harmonix e di Activision in cerca di una risposta che spiegasse perchè una simile possibilità non era stata sfruttata da entrambe le compagnie, come c'era da aspettarsi. Il risultato dell'inchiesta ha lasciato più di un lettore a bocca aperta: pare infatti che Harmonix abbia già messo a punto una patch scaricabile in grado di risolvere il problema, ma che Sony non possa renderla disponibile ai giocatori perché bloccata da Activision.

La compagnia avrebbe infatti richiesto ad Harmonix un compenso economico per lo sfruttamento della chitarra creata per *Guitar Hero III*, ma MTV Games, che ha a sua volta acquistato Harmonix nel 2006, sarebbe riluttante a versare quanto richiesto. Dal suo canto, Sony, l'unica voce in capitolo in grado di stabilire se la patch possa essere resa pubblica o no, ha deciso di tenersi temporaneamente fuori dalla discussione. Voci maligne sostengono che questa decisione sia stata presa per non contrariare Activision, il più grande produttore di giochi third party per il gruppo PlayStation. A causa dello scarso successo riscontrato dalla PS3 negli Stati Uniti, Sony si troverebbe in questo momento a ricoprire una posizione debole sul mercato delle console americano e perdere marchi di successo come *Tony Hawk* e *Call of Duty* rappresenterebbe sicuramente un ulteriore svantaggio rispetto alla concorrenza. Ciò nonostante, il comportamento di Activision rischia di attirare su di sé le ire dei giocatori, alcuni dei quali hanno già minacciato il boicottaggio dei titoli prodotti dalla compagnia.

È impressionante e allo stesso tempo divertente vedere come l'opinione pubblica americana sia pronta a cambiare bandiera a seconda delle circostanze del momento: quegli stessi giocatori che fino a poco tempo fa accusavano Electronic Arts di trascurare le esigenze del suo pubblico a favore di facili incassi ora sostengono con accanimento le ragioni della compagnia e si lanciano contro il nuovo nemico, Activision. Nonostante gli entusiasmi facili di cui il popolo americano è da sempre vittima, una soluzione al 'problema chitarre' va effettivamente trovata in tempi brevi. La patch creata da Harmonix potrebbe essere effettivamente pubblicata da Sony come contenuto scaricabile a pagamento, ma in quel caso i possessori della versione PS3 di *Rock Band* si sentirebbero autorizzati a scatenare una vera e propria rivolta. Chi ha acquistato il gioco per Xbox 360 non ha infatti alcun problema, se non il noioso compito di dover creare quattro profili utente da associare ad altrettanti membri della band. Perfino la versione PS2, pubblicata un mese dopo quella next-gen, prevede la piena compatibilità con le chitarre di *Guitar Hero* e addirittura con i microfoni di *SingStar*: certo, in quel caso non si ha accesso ad alcuna opzione online, ma un gruppo di due o tre giocatori può virtualmente creare una piccola band con l'acquisto del solo gioco, senza alcun nuovo strumento.

La chitarra di *Rock Band* sarà anche una ottima riproduzione di una Fender Stratocaster, ma costa quasi quanto una chitarra vera...

Se la patch diventasse effettivamente a pagamento, questo creerebbe inoltre un pericoloso precedente nell'ambito dei controller su licenza. La storia ci ha insegnato finora che un controller non è proprietà esclusiva di chi lo produce, ma resta a disposizione di coloro che vogliono adattarlo al proprio titolo: celebri esempi di questa politica sono la GunCon di Namco, in seguito sfruttata anche da Capcom e Sega, e il Tekken Arcade Stick, prodotto da Hori e adottato poi da Sega per *Virtua Fighter 4*, proprio il più grande concorrente del picchiaduro Namco. Con la sola eccezione del tappetino di *Dance Dance Revolution*, nessun produttore di periferiche si è mai opposto all'utilizzo dei propri prodotti da parte di altri, né tantomeno ha imposto una tassa sulla concessione della licenza.

Fortunatamente, qualcuno ha deciso di sbloccare la situazione di stallo in cui i giocatori si trovano da oltre un mese: le ultime notizie, pubblicate oggi stesso, riferiscono che il produttore di periferiche Mad Catz ha firmato un accordo con MTV Games, in base a cui si impegna a pubblicare una serie di periferiche e controller per *Rock Band*. Oltre alle chitarre, disponibili sia in versione con cavo che wireless, si potranno quindi acquistare anche microfoni e batterie alternative, il tutto entro la prima metà del 2008. Nessuna informazione, per il momento, sul prezzo dei vari accessori, ma la cosa non dovrebbe destare preoccupazioni, considerando il fatto che i prodotti Mad Catz sono in genere decisamente più economici di quelli ufficiali. L'accordo non è vincolato ad alcuna esclusività, per cui si può facilmente ipotizzare che altri noti produttori di periferiche, come Nyko e Hori, seguiranno in futuro questo primo passo verso la 'liberalizzazione' di *Rock Band*. Che tutti i problemi siano già risolti quando il gioco arriverà in Europa?

Dai creatori di Giochi per il Mio Computer,
uno speciale tutto dedicato agli strategici in tempo reale!
In allegato, il capolavoro Command & Conquer: Generals

In edicola

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

092 **Devil May Cry 4**
360, PC, PS3

094 **Blacksite: Area 51**
360, PC

096 **Ghost in the Sheet**
PC

098 **The Club**
360, PC, PS3

100 **Battalion Wars 2**
Wii

101 **Time Crisis 4**
360, PS3

101 **Ghost Squad**
Wii

102 **Aliens Vs. Predator: Requiem**
PSP

102 **Endless Ocean**
Wii

103 **Contra 4**
DS

103 **Front Mission DS**
DS

104 **Defcon**
PC

105 **Orcs and Elves**
DS

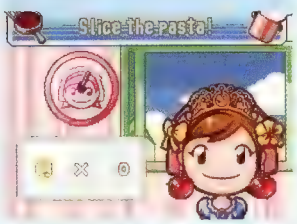
105 **SOCOM US Navy Seals Tactical Strike**
PSP

I più giocati da Game Pro

Heroes of Might and Magic V: Gold Edition

Prezzo quasi budget per il pacchetto contenente lo strategico per masochisti per eccellenza più due ottime espansioni. Strategico a turni, di quelli veri
PC, UBISOFT

Cooking Mama 2



***Cooking Mama 2* è un pericolo ambulante. Non si direbbe, dalla carineria del suo look, ma forse è proprio colpa della realizzazione grafica appetitosa se lo abbiamo divorato**
DS, TAITO

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Oggi come allora: *MI2*, come gran parte degli adventure Lucas, non ha perso un'oncia del suo fascino. E ora scusate, ma abbiamo una gara di sputi da truccare
PC, LUCASARTS

Autorialità

I videogiochi non si fanno da soli

Appaltare una serie o un personaggio a terzi, o continuare a sfruttarla senza che i suoi autori originari siano più presenti nel team, non è mai stato un problema per nessuno. Ma chi avrebbe il coraggio di dire che l'assenza in Rare del nucleo originario degli autori di *Perfect Dark* non si sia fatta sentire nel mediocre *Perfect Dark Zero*?

Le franchise rimangono, i publisher anche, gli sviluppatori si spostano. Una serie può portare lo stesso nome di sempre, ma venir strappata dalle mani del suo autore, o meglio, del suo gruppo di autori e passare a un altro, più e più volte, senza che il grande pubblico si accorga di niente e senza che sia minimamente interessato a seguire le peripezie che si rincorrono dietro un brand famoso: la gente vuole solo la nuova versione del gioco X (successo di critica e di pubblico non vanno a braccetto) e solo questo conta. Allo stesso modo, team di sviluppo blasonati perdono i loro elementi di spicco, ma il loro nome continua a sopravvivere a malgrado di tutto, almeno finché la mancanza di talenti fino a quel momento considerati scontati e quasi connaturati al nome stesso della società non si ripercuote sui giochi: a guidarli non ci sono più le mani di un tempo, non più il loro stile peculiare, non più la loro visione. È avvenuto, ad esempio, con Rare [*quanto hai ragione, Virginia!* NdMetalmark]. Ma non solo.

Perché accade ciò? È evidente che la massa prova un'attrazione irresistibile per il marchio, e si disinteressa di chi ha permesso che proprio un marchio invece di un altro assurgesse a icona dell'immaginario. Talvolta i cambi di gestione sono salutari, ma più spesso no. Si potrebbe parlare di mille e uno casi in cui allontanare uno o più autori si sia accompagnato a una incapacità di interpretarne lo spirito creativo da parte dei successori o dei superstiti che, volenti o nolenti, si ritrovano tra le mani lo scottante testimone. Un'azienda sa che pochi si prenderanno la briga di informarsi, e che i molti, ovvero quelli che fanno 'numero', vedranno solo gli sfavillanti colori della facciata. Non accade unicamente con i videogiochi, ma in altri media la faccenda è più trasparente, più ovvia, perché nomi e cognomi sono sempre presenti sulla copertina di un libro o la locandina di un film: raramente lo stesso avviene per un videogioco. Forse perché, nonostante tutti gli sforzi per elevare i *giochini* a forma d'arte, agli occhi dei molti essi non resteranno altro, appunto, che un mezzo d'intrattenimento e poco più.

Pensate a cosa una saga o un team di sviluppo illustri ed eccellenti potrebbero perdere o hanno già perso una volta separati a viva forza da quelli che hanno dato loro i natali. Pensateci e, se siete tra quelli che preferiscono essere fan di un logo anziché di un autore, cercate di cominciare a seguire più le personalità, e meno il bollino sulla confezione.

Virginia Petrarca

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

DEVIL MAY CRY 4

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: 8 FEBBRAIO PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO

La storia è il solito succoso nonsense di personaggi (incluse provocanti guerriere dalle movenze sinuose che schiacciano i demoni sotto i tacchi a spillo) e situazioni, con in più l'aggiunta di un ordine di cavalieri sorto attorno al culto del demone Sparda

Per certi versi, *Devil May Cry 4* segna un ritorno alle origini. Abbandonando gli scenari urbani alla 'Hell on Earth' del mediocre secondo capitolo e gli squallidi vicoletti attorno all'ufficio di Dante su cui si apriva *DMC 3*, il nuovo incipit si rifugia ancora una volta nei toni gotici e medievaleggianti (nonostante la storia sia ambientata in un prossimo futuro) che avevano reso degna di nota la serie ai suoi esordi una volta mischiati con le performance gigionesche, ma a un tempo ancora scevre dei successivi eccessi, di Dante. Il passaggio generazionale è stato dunque sapientemente sfruttato come un nuovo inizio, ma non nei termini con cui solitamente questa locuzione viene posta all'interno di un discorso. Una cosa può però dirsi effettivamente inedita: l'integrazione di un gameplay (relativamente) dualistico all'interno delle ormai collaudate meccaniche, e non come semplice opzione à la Vergil di *DMC 3 Special Edition*.

Graficamente, par quasi di aggirarsi nei meandri del *Devil May Cry* all'ennesima potenza e in alta definizione. La corsa di Nero somiglia molto a quella di un Dante 'prima maniera', compresa la sensazione che all'inclinazione dello stick non coincida la velocità del personaggio, e le inquadrature sono simili, tutte in campo medio-lungo; di prim'acchito, se non si sapesse di aver di fronte un titolo next-gen, i meno accorti potrebbero non notare affatto differenze con i picchi grafici più alti del terzo capitolo. Ciò accade perché, innegabilmente, il colpo d'occhio conta di più ai fini del riconoscimento immediato che non un'attenta disamina delle migliorie dettaglio per dettaglio, specie perché non è da tutti mettere a confronto efficacemente la grafica di due titoli senza averli sott'occhio contemporaneamente. Sotto questo aspetto, forse, Capcom avrebbe potuto sforzarsi maggiormente per distinguere il feeling del nuovo capitolo e rendere più evidente il gap tecnologico. Ciò detto, comunque, modificare l'impostazione classica della telecamera avrebbe forse comportato rischi inaccettabili per la fluidità dell'azione, e certo non è un bene cambiare se si teme di non saperlo fare a dovere. A parte questo, il sistema di aggancio dei bersagli, che siano mostri o elementi dello scenario atti al puzzle solving, si fissa sul bersaglio più vicino e non consente di passare dall'uno all'altro: se i combattimenti sono abbastanza concitati da permettere di non preoccuparsene, durante le fasi più 'riflessive' il sistema risulta leggermente scomodo.

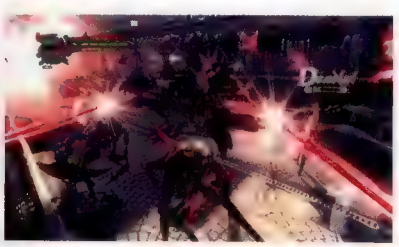
Il cerchio di fiammelle che circonda i nemici quando li si aggancia (indispensabile per compiere alcune mosse) mostra anche la loro energia residua, servendo di fatto a rassicurare sull'efficacia dei propri colpi

> Non v'è nulla di acuto, cervellotico o intricato nel mondo di *DMC4*, solo il dolce abbandono allo 'stylish': d'altronde, i suoi sono eroi d'azione, non del pensiero

Fatti i dovuti appunti, tuttavia, viene la considerazione più importante: ovvero, che fortunatamente *Devil May Cry 4* è esattamente quello che un titolo della serie dovrebbe essere, e soprattutto, rappresenta ciò che ci si aspettava dal gioco in questione.

Nero, il nuovo personaggio, non si discosta in realtà in modo drammatico dallo stile tradizionale di Dante, pur essendo dotato di una pistola singola a doppia canna anziché di due, e la sua affinità con colui che gli ha ceduto il testimone di protagonista principale viene rivelata proprio dal combattimento contro quest'ultimo, che avviene durante un tutorial nient'affatto intrusivo, se non altro perché, pur essendo guidato, rende chiari i patti sin da subito e si toglie di mezzo ben presto. Le orde nemiche, dapprima scarse e timide pur se distribuite generosamente nel mezzo di tranquilli periodi-cuscinetto popolati da semplici enigmi e abbastanza lunghi da far prudere le mani, ma abbastanza corti da non permettere di crogiolarsi troppo, introducono a ritmo costante nuovi demoni e con essi orchestrano combinazioni da spazzar via con estremo godimento. Non v'è nulla di acuto, cervellotico o intricato nel mondo di *DMC4*, solo il dolce abbandono dell'annichilimento stylish e la gioia

La Red Queen, spada personale di Nero, ha un curioso meccanismo a carburante: premendo L1 ripetutamente, una barra circolare situata in alto a sinistra si riempie di rosso, andando a illuminare tre indicatori. Usando la riserva di carburante si aumenterà la potenza dei propri fendenti



Nero, non a torto apostrofato come 'ragazzino' da Dante, ha un atteggiamento leggermente diverso da quest'ultimo: meno compiaciuto di sé e più tetro, ma certo altrettanto sicuro delle proprie capacità

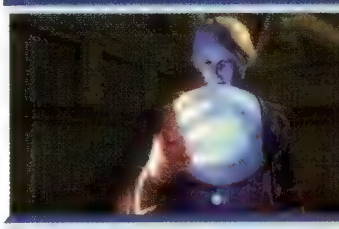
di trovare la combinazione perfetta per spazzare via tutti: d'altronde, i suoi sono eroi d'azione, non del pensiero, né sono avventurieri o esploratori (sebbene uno degli extra del gioco richieda effettivamente di setacciare ogni stanza). Le aree si succedono l'una all'altra con leggerezza quasi aerea, e se alle volte un minimo di backtracking è richiesto, rientra comunque nell'ordine del paio di stanze, non contando alcune missioni che si svolgono nella stessa ambientazione senza però risultare eccessivamente ripetitive. L'inserimento di una vera e propria valutazione 'fissa' per il rating Stylish che viene influenzata dalla velocità, dalla continuità e dalla fluidità dei colpi permette di tenere sempre sotto controllo, anche in situazioni caotiche, quello che può a buon diritto definirsi l'elemento centrale del gioco. Dal Rank D alla tripla S si sale riempiendo una barra verde, che decresce restando inattivi e sale mandando a segno una combo particolarmente potente ed esteticamente gratificante. Raffigurando visivamente il proprio livello di bravura, un simile sistema incentiva anche i meno esperti a tentare di dare il meglio di sé, specie nel livello di difficoltà 'Human' che, pur non restando eccessivamente semplice, consente anche ai profani di approcciarsi a *DMC4*, esattamente come recita la relativa dicitura d'introduzione. E i succitati profani, se vorranno avvicinarsi alla serie, non ne troveranno attualmente miglior

L'uso dell'illuminazione diffusa, del light bloom e delle ombreggiature contribuisce a dar lustro alla grafica. Il maniero che compare nei primi livelli, la cui struttura ricorda da vicino quella della prima area di *DMC*, giova in particolar modo di tali suggestivi effetti di luce, che gli conferiscono un convincente feeling gotico

sunto che questo. Ammesso, ovviamente, che sappiano cosa aspettarsi.

Dopotutto, è ancora il regno dell'improbabile e dell'esagerazione: magari ci si sarà lasciati alle spalle le risibili assurdità del giovane Dante tornando a un più puro concetto di *coolness*, ma stiamo pur sempre parlando di spade minuscole che bloccano colossali blocchi di ferro sulla punta, di gente che ferma l'avversario per un piede mentre cade all'indietro a mezz'aria e di battute taglienti pronunciate mentre tutt'attorno esplode il caos. Ogni cosa, in *DMC4*, sembra fatta per divertire estemporaneamente, dalle favolose cut scene d'apertura, degne di un film d'azione caciarone, ai massacri più cruenti, eppure in nessun caso, e per nessuna ragione, si trascura la profondità insita nei sistemi di combattimento. È come se Capcom avesse allestito un grande buffet del gioco action grazie a cui ciascuno può comporre il proprio piatto preferito, senza allo stesso tempo nascondere nulla della natura del gioco a nessuno. Il risultato è che *DMC4* riesce a divertire anche chi non si considera affine al genere, ed è un gran bel risultato. **[9]**

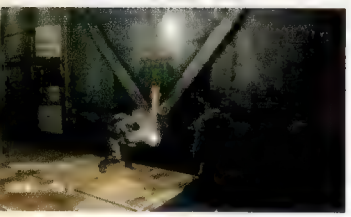
Braccio estendibile



Non ci riferiamo semplicemente a quel Devil Bringer che è il marchio di fabbrica di Nero, ma alla possibilità di potenziarne le capacità: ai soliti momenti di 'power up' alla fine di ogni livello, che utilizzano le Proud Soul accumulate per acquistare nuove mosse, si affiancano numerosi upgrade 'programmati' che si rincorrono in successione lineare lungo gli stage sotto forma di reliquie dal bagliore azzurro. Esse rappresentano ciascuna, di fatto, una possibilità in più di interagire con l'ambiente: una delle prime, utilizzata estensivamente negli stage successivi, attiva delle piattaforme che se calpestate rendono possibile agganciarsi ad alcuni bersagli, mentre un'altra consente di dar vita ad alcuni meccanismi che se fatti girare e scagliati addosso ai nemici li massacrano all'istante con le loro lame rotanti, oltre a poter distruggere alcuni punti chiave dell'ambiente. Un'introduzione che arricchisce il gameplay senza renderlo oltremodo pesante.

BLACKSITE: AREA 51

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MIDWAY SVILUPPO: INTERNO



Il vostro addestratissimo super soldato non è capace di aprire le porte. Dobbiamo ogni volta ordinare ai nostri compagni di farlo, una decisione probabilmente presa per evitare che questi potessero restare indietro

L'ambientazione e le tematiche affrontate dal titolo Midway sono indubbiamente interessanti. Il problema è l'esecuzione: il gioco avrebbe necessitato di ulteriori mesi di sviluppo

È curioso: mentre la gran parte dei videogiochi cerca di evitare a tutti i modi ogni minimo riferimento politico, Midway non ha fatto segreto che questo sia un FPS dalla forte carica sovversiva, che esprime aspre critiche verso il governo e l'attuale direzione politica statunitense. Il fatto che almeno un gioco osi esprimere opinioni su fatti che riguardano il mondo reale (addirittura scomode e polemiche!) è positivo, poiché dimostra che il nostro medium è capace di andare oltre lo scandalo legato a un po' di sangue e violenza digitale, peccato solo che le premesse non siano seguite da altrettanta sostanza. *BlackSite*, infatti, a parte qualche dialogo duro e serrato, non sviluppa il germe dell'attacco politico-sociale, limitandosi in definitiva ad accennare a fumose teorie del complotto riguardanti l'uso nefasto di tecnologie aliene da parte del governo.

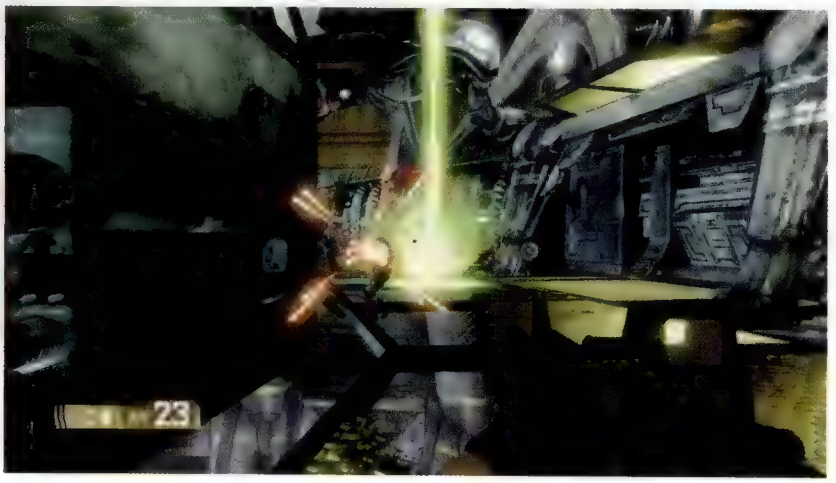
Il gioco si perde in un bicchiere d'acqua partendo da lucide affermazioni di genuino dissenso verso le politiche di Saddam Hussein ma gettando poi accenni fin troppo casuali e fuori contesto a una questione delicata come lo scandalo di Abu Ghraib, quasi come se gli autori non sapessero neppure loro cosa volessero dire davvero. Quel che è peggio, soprattutto date le premesse ideologiche del gioco, è che *BlackSite* finisce quasi con l'assolvere il governo, reo di aver deviato lungo la strada ma comunque animato, almeno inizialmente, da presunte *buone intenzioni*. Il vero nemico, il mostro da combattere, è alla fine il solito e rassicurante babau, stavolta impersonato dagli alieni. Certo, è un nemico che tenta di spiegarci che il governo americano è immorale e spietato, ma è difficile dargli credito, trattandosi di una specie mostruosa, psicotica e votata al genocidio. Il fatto che la nostra moralità individuale non venga mai messa in discussione, inoltre, non aiuta a porsi dei reali interrogativi.

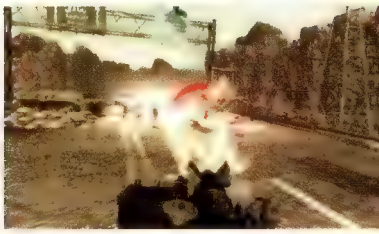
BlackSite riesce a essere graffiante nello stigmatizzare la mentalità del soldato medio americano, cinico, un po' zoticone e superficiale

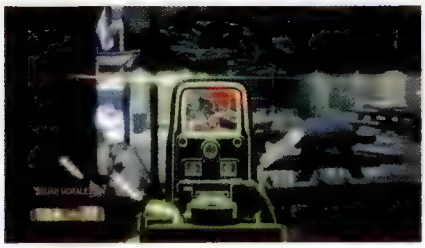
BlackSite riesce a essere davvero graffiante, invece, nello stigmatizzare il comportamento e la mentalità del soldato medio americano, cinico, un po' zoticone e superficiale. Qui, grazie a dialoghi tesi e ben costruiti e a un ottimo doppiaggio, il gioco prende quota, soprattutto quando si tratta di mettere in scena i diverbi e le scaramucce interne alla squadra... molto meno brillanti, invece, le sequenze direttamente legate alla trama principale del gioco.

Tutto ciò premesso, va detto che la pochezza intellettuale non necessariamente è un grave difetto, in un FPS. Finché il combattimento offerto da *BlackSite* diverte, le sue presunte (e mancanti) qualità politiche

Potete portare con voi solo due armi... e non è che ci sia da scegliere tra chissà quale assortimento. Le armi pesanti, poi, si usano solo contro i boss, per sparare a punti deboli che brillano







Il morale della squadra si alza quando eseguite un'azione particolarmente valida, come abbattere nemici con precisi colpi alla testa: più sono su di morale e più sono efficaci. Se invece perderete troppa energia, si scoraggeranno

La squadra agisce con ragionevole intelligenza, mettendosi in copertura quando occorre e evitando abbastanza bene il fuoco amico (sebbene ogni tanto qualche granata possa arrivare pericolosamente vicina a voi). Gli obiettivi principali del gioco, ovviamente, sono sempre lasciati a voi

passano decisamente in secondo piano. E il gioco, per gran parte del tempo, riesce a mantenersi su livelli accettabili: gli scontri a fuoco sono decenti, sebbene un miglior sistema di coperture avrebbe fatto un gran bene al titolo Midway. Il vero problema è che il gioco sembra essere un gran calderone contenente idee o scampoli di esse tratti dai titoli di maggior successo degli ultimi tempi: ci sono *Rainbow Six* e *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, ci sono le creature giganti di *Gears Of War* e molti alieni sospettosamente simili a quelli ammirati in *Half-Life 2: Episode Two*... e il tutto senza il mordente o la qualità dei modelli originali. Non mancano sezioni a bordo di veicoli, ovviamente. Sebbene il ritmo sia discreto, anche qui non si decolla mai, con il grafico del divertimento ancorato su 'calma piatta': non il migliore dei risultati, per un FPS che vorrebbe essere adrenalinico.

Quel che è peggio, però, è che gli sporadici momenti esaltanti di *BlackSite* sono sopraffatti da una serie infinita di errori, difetti e imperfezioni del gioco, al punto da farci chiedere quanta fretta sia stata messa negli sviluppatori per chiudere il progetto. La risposta, statene certi, è *tantissima*, perché il gioco sembra affrettato e incompiuto. Armi che fluttuano a terra; nemici che entrano nei muri; veicoli incastrati in pezzi di scenario; alleati e nemici che vagano qua e là, spesso senza sapere perché o che cosa fare; dialoghi spesso fuori dal loro contesto. Ad esempio, ci è rimasto impresso un boss, apparentemente invulnerabile a ogni attacco, finché non ci siamo resi conto (con sgomento) che dovevamo sorpassare una linea ideale che, facendo scattare la fase *boss fight*, lo rendeva finalmente 'attaccabile e danneggiabile'. Per non parlare di un certo pressappochismo grafico, che non ci risparmia una mediocre gestione delle luci (tutti brillano eccessivamente, neanche fossero ricoperti di polvere magica!) e pesanti rallentamenti e scatti.

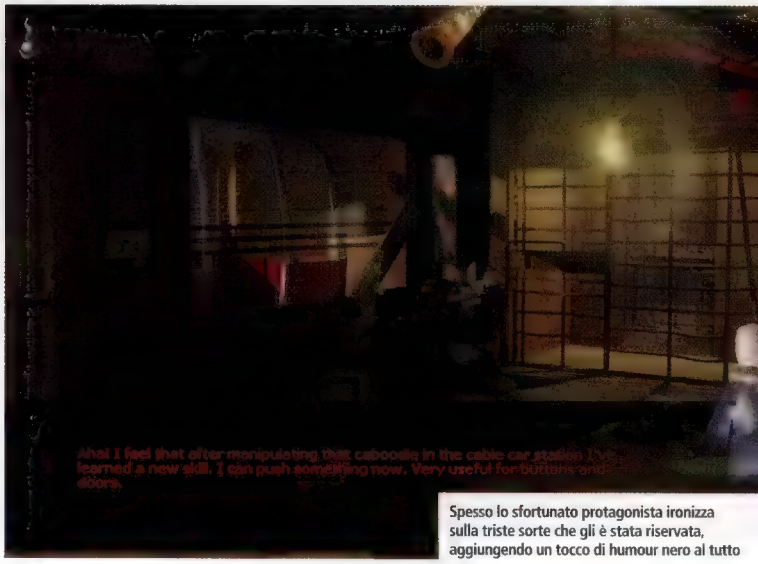
Con un'esperienza di gioco che vi impegnerà per circa cinque o sei ore, *BlackSite* è anche sorprendentemente vuoto di contenuti, tanto che, per raggiungere la durata complessiva appena menzionata (accettabile per il genere ma non certo immensa), deve ricorrere a espedienti odiosi quali il prolungamento artificiale dei combattimenti mediante continue ondate di nemici identici. I checkpoint troppo distanti l'uno dall'altro, inoltre, vi costringeranno a ripetere lunghe sezioni noiose del gioco, facendovi irritare non poco. Infine, l'aver tagliato dal gioco la tanto sbandierata possibilità di vivere tutta la campagna in modalità cooperativa a quattro giocatori, con la possibilità di entrare e uscire dal gioco a piacere, non ha certo giovato a *BlackSite*. Se pensiamo che Midway dichiarò di aver fatto riprogettare il gioco dalle fondamenta intorno a questa caratteristica, possiamo capire fino a che punto lo sviluppo di questo titolo sia stato affrettato per rispettare la data di uscita pianificata. È un peccato notare come l'insegnamento di *GoldenEye 007* sia stato dimenticato dai publisher...

Allo stato delle cose, *BlackSite* è uno sparatutto mediocre, incompiuto e massacrato da bug e difetti di design e realizzazione. A onor del vero va però aggiunto che, anche a guardare oltre questi problemi, il gioco Midway avrebbe trovato sul mercato competitor ben più forti e agguerriti che lo avrebbero seppellito. **[4]**

Messaggi e sottotesti

Non ci vuole molto a capire che le creature che si incontrano in *Blacksite* potrebbero essere il risultato di loschi esperimenti governativi. Forse questo è davvero un modo pulp di raccontare per allegoria come gli USA abbiano creato molti dei regimi del terrore che ora combattono: mostri creati in laboratorio che si rivoltano contro i loro artefici e padri. Ma si tratta di qualcosa che valeva la pena esprimere in questi termini così superficiali? Molto francamente, crediamo che il tipo di giocatore che potrebbe scoprire solo da *Blacksite* che sono stati gli USA stessi ad armare i Mujahideen afghani sia proprio quello meno in grado di cogliere velate allusioni di questo genere.

Il gioco si svolge completamente in prima persona, e forse, considerata la natura del protagonista, era la scelta più indicata



Spesso lo sfortunato protagonista ironizza sulla triste sorte che gli è stata riservata, aggiungendo un tocco di humour nero al tutto

GHOST IN THE SHEET

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ADVENTURE'S PLANET
SVILUPPO: CARDBOARD BOX ENTERTAINMENT

Non tutti muoiono, neanche dopo essere stati investiti da un camion. É il caso del protagonista di *Ghost in the Sheet*, che si ritrova non solo intrappolato in un lenzuolo, per evitare che il suo corpo si disperda, ma anche tiranneggiato da un famigerato Capo che gli chiede di scoprire perchè i trapassati non riescono più, appunto, a trapassare. Un incipit che fa da preludio a una storia misteriosa, i cui pezzi vengono incollati tra di loro da simpatici disegni d'intermezzo stilizzati, in bianco e in nero.

È un peccato, però, che i costi di produzione che vengono riservati al genere, ancora una volta bassi, tarpino le ali alle buone idee che gli sviluppatori erano riusciti a partorire. Una premessa ispirata, infatti, non corrisponde ad altrettanta ispirazione negli ambienti, nello specifico una fabbrica abbandonata che fa da sfondo al mistero di turno. Siamo consapevoli del fatto che un'avventura grafica genuina, in quanto tale, potrebbe essere giocata anche solo con delle righe del testo, come del resto accadeva agli albori del genere. Tuttavia, lascia un po' l'amaro in bocca trovare che siano davvero poche le produzioni di questo tipo che riescono a impressionare anche chi solitamente non è avvezzo alle avventure punta e clicca.

Il fatto che il protagonista sia un ectoplasma a tutti gli effetti permette, comunque, di inserire delle meccaniche di gioco peculiari. Essendo morto, e ovviamente non in grado di portarsi oggetti appresso, i suoi unici mezzi per interagire con l'ambiente circostante sono i poteri soprannaturali che gli permettono di compiere azioni semplici ma che gli sarebbero precluse in quanto fantasma. Poteri che vengono resi disponibili man mano che si procede nel corso dell'avventura e che talvolta vengono sfruttati in maniera piuttosto originale.

Ma anche qui quest'avventura non riesce sempre a sdoganarsi dalla sensazione che purtroppo accomuna molti titoli simili. *Ghost in the Sheet* infatti richiede di compiere azioni assurde per andare avanti, slegate dal contesto e che vanno indovinate o ancora peggio riprovate più volte piuttosto che ponderate attentamente.

La trama è discreta, e fin dall'inizio fornisce una buona dose di mistero spingendo il giocatore ad andare avanti, ma il difetto più grande è che l'ambiente di gioco non racconta gli eventi che sono avvenuti e sui quali stiamo indagando. Il genere punta e clicca, basato sull'esplorazione oltre che sulla risoluzione di enigmi, dovrebbe avere come minimo un filo conduttore che lega i vari ambienti, e non limitarsi a inanellare enigmi uno dietro l'altro, senza peraltro dar loro un carattere peculiare. Non solo, gli oggetti esaminati non dovrebbero essere solo funzionali all'enigma, ma dovrebbero raccontare in prima persona il background narrativo.

Invece questo non accade mai: i fondali sono scarni e non si vede mai nulla che faccia calare meglio nell'atmosfera e nella narrazione stessa, una mancanza non giustificabile con i bassi valori di produzione. Un difetto generale delle avventure grafiche recenti, ma da cui *Ghost in the Sheet* fa poco per differenziarsi, limitandosi a essere una buona avventura pensata principalmente per gli avventori più affezionati a questo genere. **[5]**

Army of Two

Ammiriamo comunque lo sforzo profuso in questo gioco, pregno di quell'affetto per il genere che solo un appassionato è in grado di provare. Se l'avventura grafica sembra non essere più un genere morente lo dobbiamo anche a chi va controcorrente cimentandosi in progetti come *Ghost in the Sheet*. Sembra quasi anacronistico di questi tempi, ma il team che ha lavorato a quest'avventura consta solamente di due persone. Il team è infatti composto da Jan Kavan, musicista qui in veste di designer a tutto tondo, e Lukas Medek, che invece si è occupato principalmente del comparto visivo. Da un certo punto di vista, l'essere così indipendenti permette di discostarsi dal trend attuale, e sicuramente questa è una delle strade che le avventure grafiche dovranno percorrere, se vogliono continuare a vivere.

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

"Tutte le recensioni, le anteprime e i consigli per i giochi più importanti del Nintendo DS!"

IN EDICOLA DALL' 11 GENNAIO

Sprea ITALY

THE CLUB

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: FEBBRAIO 2008 PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: BIZARRE CREATIONS

I cartelli col teschio, sparsi nei vari livelli, sono la chiave per ottenere i punteggi più alti. Se li farete saltare in aria otterrete di riempire subito la barra del moltiplicatore, il che significa più tempo per trovare il prossimo nemico

Le azioni sensibili al contesto sono decisamente goffe. Alla fine di ogni livello dovete spaccare qualcosa per uscire, il che significa ridurre i moltiplicatori!

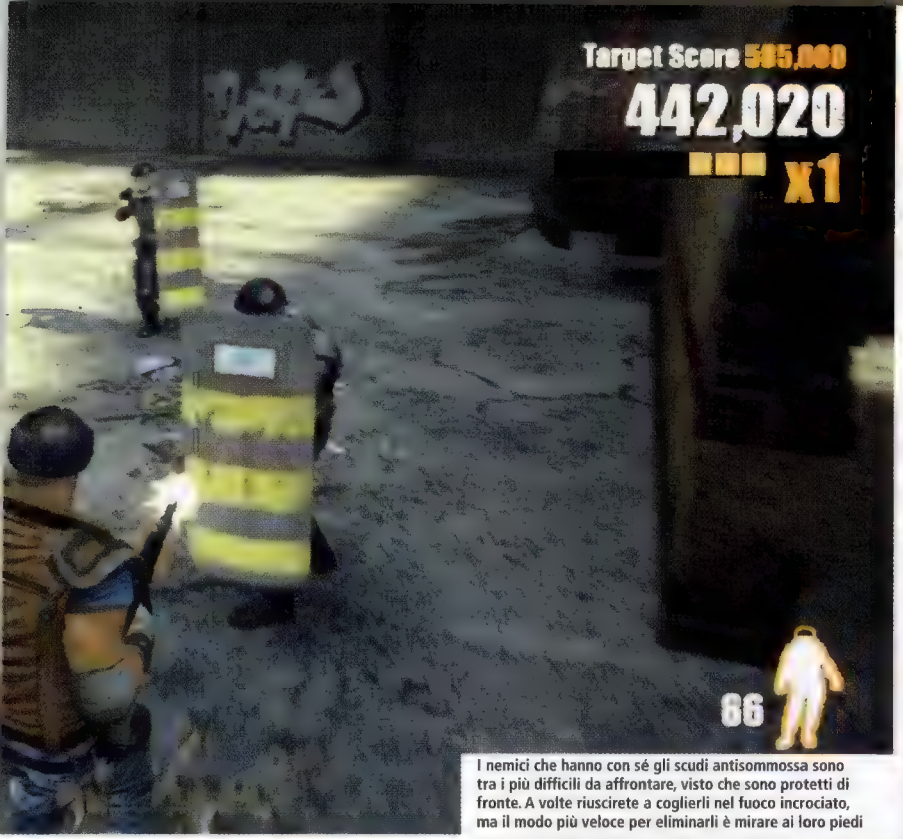
Si potrebbe descrivere in due parole come un gioco di quelli con la lightgun, ma col completo controllo del movimento, questo bizzarro *The Club*. È possibile definirlo una versione videoludica de L'implacabile (ve lo ricordate, il film con Schwarzy, vero?), strutturato come un gioco di corse e fornito della violenta e contemporanea estetica di un *Manhunt*. In effetti, quest'ultimo aspetto potrebbe anche essere un punto debole del gioco: a parte il fatto che mancano di carisma, i severi ambienti urbani e i nemici stereotipati ne fanno uno sparatutto più che convenzionale. La decisione di non tentare la strada di un design più coraggioso e astratto può solo fare del male al gioco, sulla lunga distanza, considerato che i consumatori già sono delusi di non trovarsi davanti un *Call of Duty 4*.

particolarmente elettrizzante, Bizarre Creations è riuscita a inserire, con il particolare del punteggio, un intrigante elemento di tensione, e le modalità di gioco che introducono un elemento a tempo garantiscono un ulteriore livello di sfida. Il giocatore sarà infatti costretto a mantenere un equilibrio tra la necessità di concludere rapidamente il percorso e guadagnare quanti più punti possibile da ognuno dei nemici uccisi.

Imparare i percorsi di *The Club* è la

> Proprio come in *PGR*, dove si ottengono 'kudos' per una guida spericolata, *The Club* garantisce ai giocatori dei punti bonus per ogni nemico ucciso in modo 'fantasioso' e con abilità

La distanza tra questi due titoli può essere compresa semplicemente usando la descrizione stessa che lo sviluppatore Bizarre Creations fa di *The Club*, parlandone come di un gioco di corse in cui ogni combattente nemico è un angolo. Il paragone regge bene, in effetti. La serie di tornei, raggruppati per luogo, si divide in un numero di singoli eventi, ciascuno con un diverso percorso nello stesso ambiente. Proprio come in *PGR*, dove si ottengono 'kudos' per una guida spericolata, *The Club* garantisce ai giocatori dei punti bonus per ogni nemico ucciso in modo 'fantasioso' e con abilità. Ogni uccisione va a riempire una barra moltiplicatrice, che rapidamente scende, tuttavia, il che significa che dovrete darvi da fare a freddare allegramente quanti più nemici possibili e con una costanza invidiabile, per ottenere punteggi elevati. Mentre il combattimento in sé non è maggiore sfida iniziale del gioco, più di quanto non accada in altri titoli di corse, dove solitamente la direzione giusta tende a essere... in avanti. A parte l'estetica un po' deludente, c'è anche il fatto che lo stile degli ambienti tenderà a confondervi le idee quando cercherete la via giusta da seguire. Gli eventi vorrebbero vedervi seguire una strada fondamentalmente lineare, mentre gli ambienti sono tutt'altro che lineari, e a volte la segnaletica non è affatto ovvia (quando non direttamente confusa!). Tutto considerato, dunque, la struttura del gioco vi farà finire in una serie di tornei ed eventi che porterete a termine in maniera disastrosa, se non conoscerete già alla perfezione i percorsi. Sebbene ogni evento vi permetta di ritentare alcune volte, se verrete uccisi, questo non accadrà che raramente, se avrete settato il gioco su una difficoltà media. Perciò, sarà molto più probabile vedervi finire gli



I nemici che hanno con sé gli scudi antisommossa sono tra i più difficili da affrontare, visto che sono protetti di fronte. A volte riuscirete a coglierli nel fuoco incrociato, ma il modo più veloce per eliminarli è mirare ai loro piedi

Il design dei personaggi è come minimo noiosamente prevedibile, per non dire stereotipato. L'unica eccezione è un pazzo di nome Nemo (sopra) che a quanto pare è una specie di pescatore con le rotelle fuori posto

I diversi personaggi richiedono stili di gioco fondamentalmente differenziati: Kuro è veloce ma non può incassare troppi colpi; la sua velocità lo rende difficile da attaccare, ma non serve negli spazi ristretti

Il mix di design dei livelli fondamentalmente piatto e mancanza di segnaletica efficace vi farà spesso finire in vicoli ciechi in cui il vostro moltiplicatore crollerà a picco. Se poi state giocando in modalità a tempo, potreste anche finire direttamente morti

eventi con punteggi miseri e quindi perdere il torneo.

In sostanza, è qui che viene utile settare il gioco sul livello di difficoltà più semplice, che diventa una sorta di 'giro di prova' per allenarsi e memorizzare i percorsi. In questo modo, è quasi impossibile fallire; non solo i nemici sono di meno ed equipaggiati peggio, ma sareste davvero un caso clinico se doveste trovarvi a completare un evento con punteggi che non siano di molto superiori a quelli degli avversari. Nei livelli di difficoltà più elevati, completare un evento non basta più: dovrete essere in grado di raggiungere i moltiplicatori più grossi per mantenervi in zona podio.

Con solo otto tornei (ciascuno di sei o sette eventi), il gioco si basa un po' troppo sulla possibilità di provarlo più volte con diversi personaggi. Del resto, non ci sono tra loro differenze tali da giustificare strategie totalmente diverse, dal lento ma resistente Dragov al veloce e fragile Kuro. Comunque, Bizarre Creations ha probabilmente sovrastimato la possibilità di rigiocare, visto che ha fornito *The Club* di otto diversi personaggi. Saranno abbastanza interessanti? Le diverse ambientazioni, tra cui una prigione, un magazzino, una fabbrica, sono così anonime da non garantire in effetti alcun tipo di appeal. Anche in un luogo che ha potenzialità artistiche enormi come Venezia, il gioco è relegato solo a grigi vicoletti anonimi.

Detto questo, c'è una notevole soddisfazione nella precisione che si ottiene ripetendo più volte ogni evento. Ovviamente, questo tipo di controllo totale su ogni percorso si ottiene a scapito di un sistema di combattimento più dinamico. Sì, il personaggio è in grado di compiere una capriola lenta e del tutto inefficace in combattimento, ma per il resto siete praticamente immobili, costretti ad andarvene in giro con una visuale del tipo di *Gears of War*, ma senza le opzioni di copertura che hanno reso celebre quel gioco. Non potrete che pensarlo: la presentazione del gioco, che lo rende simile a uno shooter, farebbe pensare a un sistema di combattimento che in realtà è tutto il contrario delle reali meccaniche che vi troverete davanti. Sotto al machismo tipico e ai soliti cliché degli sparatutto, c'è un gioco molto strutturato e chiuso, piacevole da esplorare per quel poco tempo che resterà interessante. **[7]**

Tic tac tic tac... BOOM!

La modalità più complessa, del single player si chiama Time Attack e richiede di fare dei giri intorno a un circuito in un determinato tempo. Se i secondi a disposizione finiscono, morirete all'istante, ma ogni uccisione che farete aggiungerà istanti preziosi al conto alla rovescia. Non solo c'è una potente interazione tra tempo a disposizione e uccisioni effettuate, ma ai livelli di difficoltà più elevati la barra della salute non si riempie quando si completa un giro, perciò dovrete anche stare attenti a non farvi strapazzare troppo dai nemici.

BATTALION WARS 2

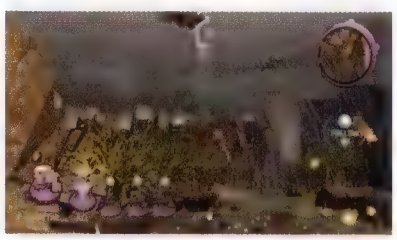
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (USA, JPN, 15 FEBBRAIO (PAL)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: KUJU ENTERTAINMENT

Guerra reale?

Una delle attrattive iniziali di *Battalion Wars 2* è la caratterizzazione e lo stile grafico delle varie nazioni in guerra. Molte di queste sono stereotipi abbastanza innocui, con alcune fugaci frecciatine: gli Anglo-Isles sono classici tipi da scuola pubblica sul buffonesco più preoccupati a mangiare il loro roast beef e a badare ai monumenti nazionali che a combattere. Ma il velo cade quando a un certo punto diventa chiaro che tutte le nazioni sono in parte buone, in parte cattive, tranne la Xylvania. Kuju difficilmente poteva venirsene fuori con un nome più oscuro per la sua visione stereotipata della Germania, che in questo gioco è presentata come una nazione guerrafondaia di geni militari stupidi, malvagi o viscidi a seconda dei casi. Il fatto che alla fine siano (ovviamente) sconfitti dalle nazioni alleate rende solo più evidente la spruzzata di xenofobia.

Battalion Wars 2 era uno dei giochi che vennero annunciati assieme al Wii, e il suo stile grafico pulito assieme alla promessa di profondità strategica gli avevano fatto guadagnare una certa attenzione da allora. Purtroppo, le speranze di un *Advance Wars* per console sono state spazzate via: non è degno del paragone se non a un livello superficiale.

Ma non è neanche del tutto terribile. I controlli sono ben implementati, e dirigere le proprie unità, passare da una all'altra, e più in generale far fare al proprio battaglione quello che si vuole riesce, con merito, a essere facile. L'uso del Remote per guardarsi intorno durante gli spostamenti è accurato, e i movimenti leggermente macchinosi richiesti per alcuni dei veicoli aerei diventano gestibili se si persevera.

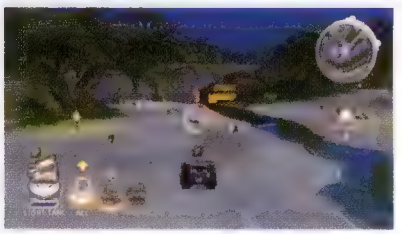


La grafica è essenziale tecnicamente, ma i livelli hanno dei momenti di design ispirato che riescono a rendere più invitante la navigazione tra crateri marroni e ponti

Se si parla delle unità, comunque, è la mappa della campagna a dettare in ogni momento quello che è sotto il proprio comando o quello che si può liberare (piuttosto che permettere un certo grado di scelta nell'approccio alle varie situazioni), e ciò significa che alcune situazioni potenzialmente spinose sono già preparate dal gioco stesso, che mette a disposizione esattamente le unità richieste per vincere la battaglia. Questo non è un problema in multiplayer, ovvio, ma in una lotta diretta l'enfasi posta sul respawn automatico dalle strutture catturate risulta più in una guerra di attrito che in un conflitto tattico; il gameplay delle fasi di conquista funziona molto meglio e può essere un piacere da giocare. È ingannevole, comunque, che il gioco offra l'opzione per le partite co-op quando in realtà non si svolgono su nessuna delle missioni della campagna, molte delle quali sembrano essere progettate con strade alternative appositamente per servire a tale scopo.

La campagna single player di *BW2* fa fatica a decollare, e principalmente la colpa è da imputare al fatto che nei primi livelli la necessità di insegnare a giocare si allarghi languidamente a spese della sfida. La schiera completa delle unità da comandare non verrà presentata se non a un certo punto nel secondo capitolo della campagna, quando si sarà già spesa circa un'ora affrontando delle missioni che non oppongono alcuna resistenza. Questo è il grande difetto di *BW2*, e non si risolve se non andando molto avanti nel gioco: il livello di combattimento e di strategia richiesto è superficiale. Conseguire quasi ogni obiettivo è questione di muovere il proprio esercito su di un percorso lineare e cliccare sulle unità nemiche quando si avvicinano, dopodiché queste verranno schiacciate e si potrà continuare la propria avanzata indisturbati. Gli obiettivi, come catturare una base nemica, sono ancora più facili da portare a termine: basta semplicemente puntare il proprio esercito nella giusta direzione e piazzare qualche soldato semplice al lavoro. In breve, *BW2* è un gioco che viene portato avanti quasi con l'autopilota. La sfida offerta migliora nei livelli finali, forse solo negli ultimi tre, quando ormai il novanta per cento del gioco è stato portato a termine.

Per finire, *BW2* è un gioco di strategia che di strategia non ne richiede poi tanta. Questo non vuol dire che di tanto in tanto non sia divertente, ma non è altro che un diversivo occasionale e, in ultima analisi, piuttosto limitato. **[5]**



La libertà offerta dal Remote nel controllare la telecamera è gradita, e rende la direzione delle truppe una passeggiata. Se solo ci fosse più spazio per questi movimenti...

TIME CRISIS 4

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE (USA, JP) TBA (PAL)
PUBLISHER: BANDAI NAMCO SVILUPPO: FRONTIER

Time Crisis 4 offre diversi minigiochi, giocabili anche con un amico, basati sulle dinamiche del tiro a segno e che risultano abbastanza divertenti. Deprecabilmente, la modalità due giocatori nel gioco principale gira invece in split screen

Per diversi motivi *Time Crisis 4* è una grossa delusione, che raggiunge punte di frustrazione quando a tratti s'intravede l'emozione della pioggia di proiettili dei suoi predecessori. Se si paragona poi con la versione coin 'op, presente qui nella sua interezza e non priva dei suoi grossi difetti, questa edizione esacerba le pecche già esistenti e ne introduce di nuove.

Il problema principale riguarda la nuova modalità 'Complete Mission' che è presente accanto a quella originaria: il fatto che, oltre a una rivisitazione dei vecchi livelli, ve ne siano molti nuovi, risulta più interessante in teoria che in pratica. Namco ha infatti deciso che era necessario fondere più generi, così che alla fine ci si trova ad affrontare i livelli arcade disseminati in mezzo ad altri simil FPS, dove ci si muove tramite gli stick analogici montati sulla Guncon 3. Sfortunatamente, il tutto è implementato in maniera pessima e irritante, travisando lo spirito originario di *Time Crisis*, che prevedeva solo due possibilità: sparare e schivare. Difficilmente poi a qualcuno potrà sembrare una buona idea il non dare la possibilità al giocatore di sporgersi dai ripari; queste sezioni in movimento inoltre non sono brevi, ma costellate di scontri e boss fight tediosi.

Quello che non si vede in questa immagine è l'architettura di plastica e led che è necessario montare sulla propria televisione per far funzionare l'orrida Guncon 3 arancione. E, detto sinceramente, una pistola con sei pulsanti e due stick analogici incorporati non ha proprio senso di esistere

Di conseguenza, la versione arcade giunge come un'ancora di salvezza, lanciando il giocatore in mezzo a elettrificanti inseguimenti e scontri a bruciapelo. Anche la nuova minaccia degli insetti in diversi stage risulta tutto sommato godibile nonostante un'implementazione pessima e alcuni cali di tono nel ritmo. Se si sta cercando qualcosa di eccitante, allora si farebbe meglio a rivolgersi all'arcade; il *Time Crisis 4* da scaffale è invece il tipico esempio di come *di più* non sempre significhi *meglio*. **[5]**

GHOST SQUAD

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (USA, JP) 25 GENNAIO (PAL)
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: AM2

Dopo poche partite i nemici cominciano a indossare armature e a diventare più veloci. Diventa quindi indispensabile colpirli alla testa e destreggiarsi con lo shotgun

Trovandosi di fronte a *Ghost Squad*, che durando solo 25 minuti risulta uno dei giochi più brevi sul Wii , viene naturale chiedersi quanto deve essere lungo un gioco per valere il prezzo d'acquisto. Il titolo non è nient'altro che una conversione di un arcade di Sega, ed è talmente facile da poter essere finito già alla prima partita; di contro il suo sistema di premi costituisce un valido incentivo per ricominciarlo. E anche se molti giocatori si stancheranno della sua brevità prima di scovare gli ultimi segreti, inspiegabilmente la sua semplicità lo rende un'esperienza irresistibile.

Durante quest'avventura, simile a un poligono di tiro nel quale i bersagli escono sempre dai medesimi posti, ci si trova ad affrontare senza soluzione di continuità tre diverse missioni; parallelamente si ha un aumento della difficoltà ogni qualvolta che si arriva alla schermata finale, cosa che richiede un'accuratezza di mira sempre migliore a fronte di un sempre minor tempo a disposizione.

In ogni missione vi sono momenti in cui ci si può riposare dalle sparatorie, come questa sfida di cecchinaggio a tempo. Presenti anche sequenze di smaltimento bombe e boss extra super resistenti

I bonus nel gioco vanno da elementi pratici, come delle armi nuove, ad aggiunte veramente assurde come la possibilità di scambiare i terroristi nemici con ragazze in bikini e le armi con della frutta. Non si sa mai cosa si vedrà dopo, e scoprirlo è un modo abbastanza interessante per trascorrere una ventina di minuti.

Il Wiimote permette poi di rimuovere il mirino, offrendo così un'esperienza arcade autentica, almeno fino a quando si rimane a una distanza accettabile dallo schermo. È possibile apprezzare la precisione dei controlli nel gioco anche nei minigiochi, soprattutto usando lo Zapper in bundle; a ulteriore beneficio della longevità vi sono infine le classifiche online.

E se, nonostante tutto, la vista degli stessi nemici che spuntano dagli stessi alberi nello stesso punto del gioco potrebbe annoiare alla lunga, il fatto che la volta successiva questi potrebbero uscir fuori vestiti da panda rende il tutto unico. **[6]**

ALIENS VS PREDATOR REQUIEM

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: VIVENDI SVILUPPO: REBELLION

Tecnicamente parlando, il fulcro del gioco è solido, dando la fastidiosa sensazione che l'ambientazione fosse stata preparata per ospitare un'esperienza ben più grandiosa di quella che il tempo di sviluppo ha permesso

"Nei panni di Predator, fattosi addetto alle pulizie, il vostro compito è di spazzare via i resti degli Alien ed eliminare dei facehugger ormai defunti. Sfortunatamente, c'è poco altro da rimarcare. Il che non sorprende molto vista la breve gestazione di *Requiem*.

A difesa di Rebellion, il gioco è tecnicamente riuscito, uno dei più indulgenti esempi di sparatutto in terza persona su PSP, dotato di un generoso sistema di puntamento che rimane affidabile e preciso anche quando la telecamera si ribella. Ci sono barlumi di idee promettenti, prime fra tutte alcune ambientazioni eccellenti che, assieme alla buona selezione di equipaggiamento e abilità, tradiscono quello che sarebbe potuto essere un genuino gioco d'atmosfera incentrato sullo schema cacciatore/preda.

Il risultato finale, ovviamente, non restituisce tale sensazione. Quel poco che c'è di interessante in termini di meccaniche, come la selezione dei visori, o l'abilità di camuffamento, non è mai usato in modo significativo, se non per evidenziare oggetti e nemici negli altrimenti desolati corridoi del gioco, o per evitare un'attenzione indesiderata.

Allo stesso modo, il sistema di punti onore peculiare del gioco (che richiede di inseguire e uccidere nemici in cambio di upgrade) si rivela ampiamente irrilevante, e passare alla prima persona combattendo con la levetta analogica per seguire i bersagli più veloci, il tutto mentre infuria la battaglia, si rivela goffo e frustrante. Per coloro che ne hanno la pazienza, massimizzare il potenziale di onore in ogni livello è possibile solo tramite la lungimiranza data dai ripetuti fallimenti, o cercando di essere talmente meticolosi da sbirciare attraverso ogni angolo e scavalcare le porte, entrando e uscendo dalle aree finché non si azzecca la giusta combinazione.

Una confusione resa ancora più accentuata dall'avara riserva di energia concessa dal gioco, e da un sistema di checkpoint che, con crudeltà, memorizza ogni danno ricevuto. In un gioco dove già si deve fare abbastanza attenzione, questo garantisce di essere sempre sul filo del rasoio, ma per i motivi sbagliati. **[5]**

Assieme all'arsenale hi-tech di Predator, si ha accesso al famoso sistema di camuffamento, assieme a tre visori separati, ognuno dei quali diventa ampiamente ridondante dato che i livelli di rado rendono necessario usarli

ENDLESS OCEAN

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: ARIKA

***Endless Ocean* offre una delle più forti performance visive del Wii. L'acqua ha uno scintillio soddisfacente, ma è la qualità della luce che vi filtra attraverso a stupire di più, un fascino denso che si tinge di minaccia quando ci si immerge più a fondo**

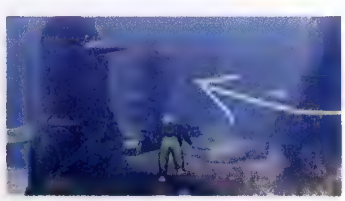
Il gioco si apre sul nostro yacht, la bella nave Gabbiano, mentre scivola lentamente su una laguna sognante. È una triste testimonianza dei nostri frenetici tempi che la successiva mancanza di un pirata, di un terrorista o di un banchetto di zombi a bordo lasci col dubbio se si stia giocando o meno a un videogioco. Dopo mesi di sparatorie e azioni spettacolari attraverso lo spazio, il simulatore di immersione di Arika appare come una benvenuta disintossicazione.

Le immersioni iniziali nel mar Manaurai sono una poco riuscita unione tra meccaniche semplici e un'apprensione nei confronti del giocatore fin troppo marcata. Mentre la facilità di immersione risveglia il desiderio di esplorare, il costante gracchiare della radio tiene legati allo yacht.

É anche strano che molte delle funzioni più intriganti del gioco vengano somministrate così lentamente, come se Arika temesse che l'arrivo simultaneo dei delfini e di una torcia tascabile possa essere troppo per la Touch Generation. Così, solo dopo un po' di ore *Endless Ocean* rivela quanto è generoso il suo approccio alle funzionalità del Wii. Immersioni online con un altro possessore di Wii, riproduzione MP3, un delfino da accudire: queste sono funzioni che andrebbero urlate, non nascoste!

Le funzionalità si dispiegano davanti agli occhi di pari passo con l'oceano. Giocando con leggerezza con le verità geologiche, caratteristiche che non dovrebbero esistere fianco a fianco si fondono qui in affascinanti strutture dal fascino alieno, in un tour panoramico della più intrigante architettura naturale al mondo. Mentre scoprire la vasta libreria della vita marina tenterà senza dubbio quanti hanno una mentalità alla 'acchiappali tutti', è nelle fenditure delle profondità marine e nelle meravigliose caverne calcaree che *Endless Ocean* dà il meglio di sé.

Lontano dai pomposi campi di battaglia, Arika ci ricorda che così poco del relax che ci concediamo giocando è in effetti passato a rilassarci, rendendo questo gioco un salutare diversivo degno di riconoscimento. **[7]**



Lo strumento penna aggira la mancanza della chat vocale online permettendo di scarabocchiare le direzioni per il partner (o storpiare il fondo marino con graffiti osceni)

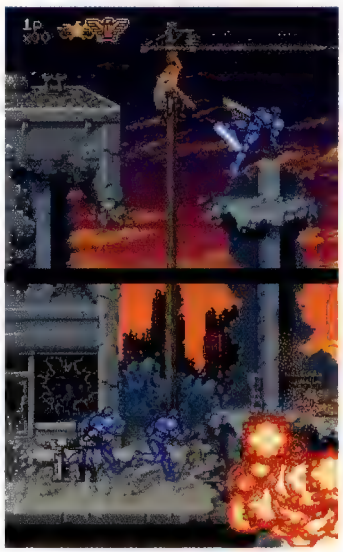
CONTRA 4

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA), 13 MARZO (JP), TBA (EUR)
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: WAYFORWARD TECHNOLOGIES

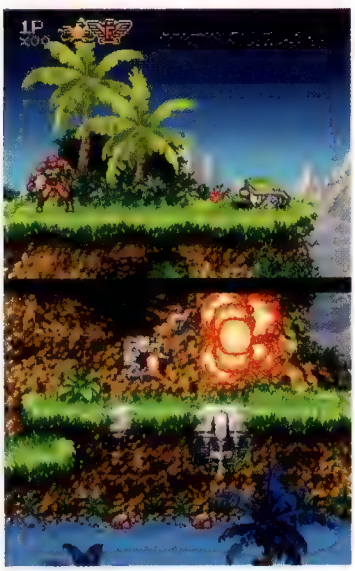
Contra 4 è simile a uno scherzo. Il tipico scherzo fra uomini che un tuo zio fa a un matrimonio prima di darti una pacca sulla spalla, arruffarti i capelli e poi sparire a inseguire le damigelle. Ma nonostante tutto, è ancora parte della famiglia e gli vuoi bene. Anche se a piccole dosi.

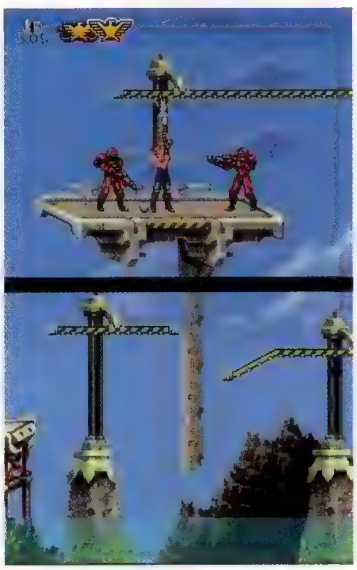
Il gioco non è strettamente un remake del primo capitolo della storica serie *Contra*, ma più un tributo che, ereditando i power up, i nemici e i loro schemi di attacco, crea un ambiente immediatamente familiare per i fan. Se a difficoltà normale risulta impegnativo, a livello hard raggiunge livelli inumani di frustrazione (quando si sceglie tale settaggio si viene anche sbeffeggiati con la schermata: "Pensi di essere il re degli shooter 2D? Da adesso non più"). Per poter padroneggiare al meglio i nemici, la gestione dei power up e le armi nascoste sono necessarie numerose partite. Già così, *Contra 4* può sembrare divertente, ma se a tavola si aggiungono altre generose pietanze (fra cui le edizioni originali per NES di *Contra* e *Super Contra*), si ha l'equivalente ludico di un free bar.

Il gioco ripropone dinamiche del passato con tanta testarda convinzione che la cosa va a suo scapito. C'è proprio bisogno che, nei livelli con scrolling verticale, il personaggio muoia se tocca il fondo dello schermo, nonostante si sappia che lì ci sono delle piattaforme? I boss devono proprio sembrare sempre invincibili e poi rivelarsi noiosi una volta imparati gli schemi d'attacco? Si potrebbe argomentare che queste critiche non afferrano quello che è lo spirito della serie, ma *Contra*, per non essere solo curiosa reliquia del passato, ha bisogno di essere aggiornato nel suo game design (che regala ancora momenti febbrili ed esaltanti) così da essere qualcosa di più di un pedissequo omaggio ai suoi predecessori. **[6]**



Visuale a parte, diversi momenti in *Contra 4* sono tributi ai primi giochi della serie, come il boss/muro particolarmente ispirato del primo livello





E questa fu la fine del mercenario nello screenshot a sinistra. Lo spazio vuoto tra i due schermi può risultare irritante quando i nemici sparano da sopra, ma nella maggior parte dei livelli un rampino permette di salire rapidamente

FRONT MISSION

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA, JP) TBA (EUR)
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO

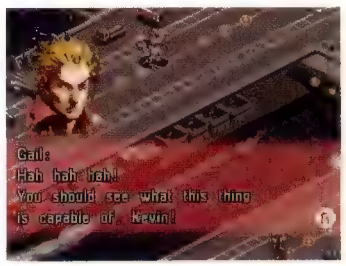
I piloti guadagnano esperienza ogni volta che utilizzano un tipo di arma, incoraggiando così a definire fin dall'inizio ruoli difensivi o offensivi. Risulta quindi assurdo che l'interfaccia sia tanto ostica

Al di fuori del Giappone, la serie di *Front Mission* ha avuto solo una blanda eco. Nonostante ciò, i GdR strategici con mech della Square Enix vantano un buon numero di devoti fan occidentali, autori di una patch amatoriale con la traduzione dell'originale giapponese per SNES. Forse è anche grazie a questa appassionata dedizione che la compagnia ha deciso di portare ai giocatori occidentali del DS la propria versione del primo episodio, ammodernando le visuali di gioco e aggiungendo una modalità multiplayer uno contro uno.

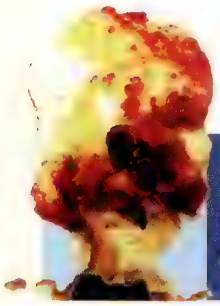
Al giorno d'oggi, rispetto agli standard attuali del genere, le meccaniche sono particolarmente semplici. A ogni round, le unità (mech semoventi chiamati Wanzer) hanno a disposizione un doppio turno nel quale muoversi attraverso il terreno suddiviso in griglie e contemporaneamente decidere se attaccare o difendere. Non è possibile effettuare attacchi combinati di squadra, migliorare le proprie caratteristiche o altre sofisticatezze del genere: è una tipica guerra di logoramento basata su statistiche, una semplicità che è specchio dell'età del gioco.

La varietà nella squadra è data dai componenti dei Wanzer. Ogni parte dei mech può essere modificata, così da poter costruire la propria strategia, ad esempio favorendo attacchi con i missili rispetto a battaglie a corto raggio. Il gioco incoraggia la personalizzazione dei mech fin dall'inizio, ma il testo minuscolo e i menu cavillosi sono tutt'altro che intuitivi, al punto che si prova una sorta d'ironico sollievo ogni qualvolta che, dopo un interludio narrativo, si ritorna in battaglia.

Fortunatamente, il cast dei personaggi, ricco di personalità interessanti, eleva considerevolmente l'esperienza di gioco. La trama si dipana a una velocità tale da tener vivo l'interesse, ma il gioco dà il meglio di sé preso a piccole dosi. *Front Mission*, a differenza dei suoi concorrenti su PSP (*Final Fantasy Tactics* e *Disgaea*), pecca in stile e coinvolgimento, faticando a far entrare i giocatori nella profondità della sua strategia, e risulta così consigliabile solo a chi prima ha esplorato le vene più ricche di questo particolare filone. **[6]**

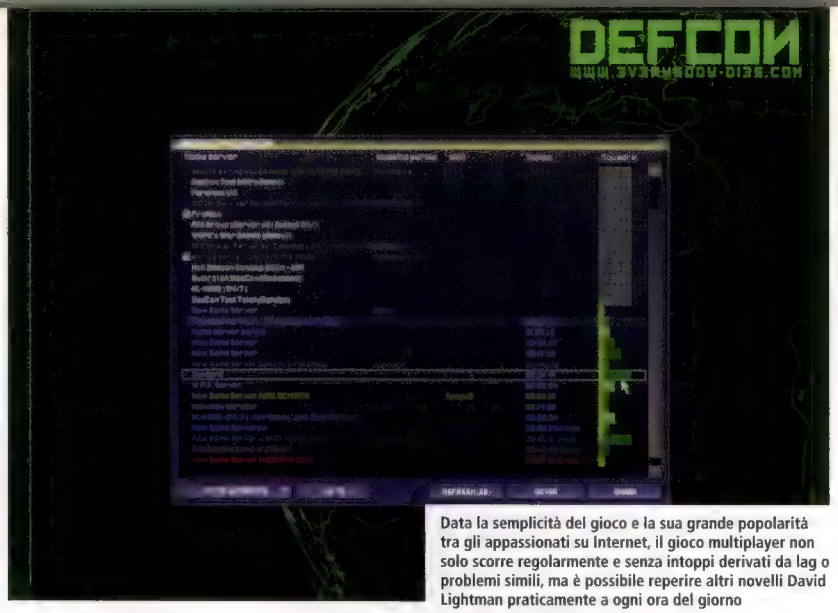


Il gioco include numerosi riferimenti ai titoli più recenti della serie, e dà vita a una seconda storyline che, per la prima volta, fa vivere ai giocatori il conflitto dall'altra parte della barricata



DEFCON: GUERRA TERMONUCLEARE GLOBALE

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: LEADER
SVILUPPO: INTROVERSION SOFTWARE

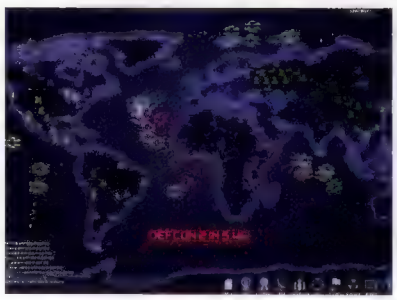


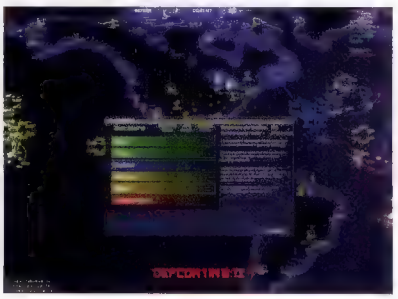
Data la semplicità del gioco e la sua grande popolarità tra gli appassionati su Internet, il gioco multiplayer non solo scorre regolarmente e senza intoppi derivati da lag o problemi simili, ma è possibile reperire altri novelli David Lightman praticamente a ogni ora del giorno

Ragazzi introversi

Introversion Software sprizza passione nerd da tutti i pori. Se non bastasse a dimostrarlo il loro curriculum, composto dal simulatore di hacking *Uplink* e dall'evoluzionistico *Darwinia*, basterebbe dare un'occhiata al manuale che hanno redatto. Potrebbe infatti tornare utile, in mezzo all'olocausto nucleare, sfogliarlo e scoprire utili consigli su come costruire un rifugio atomico ad opera d'arte, ed evitare la letale ricaduta radioattiva. Naturalmente, dato che giocando abbiamo distrutto tutto quello che ci circondava, dovremo rimanervi per tanto, tanto tempo. Per fortuna, il kit di sopravvivenza consigliato include Scarabeo e altri famosi giochi da tavolo, e siamo pronti a scommettere che una prospettiva del genere non dispiacerebbe più di tanto agli sviluppatori, né tanto meno a noi.

DEFCON è la dimostrazione che basta davvero poco per realizzare un buon gioco. Pochi fronzoli, tutto tanto scarno quanto essenziale. Il giocatore viene catapultato direttamente all'interno del gioco, ed è esattamente quello che vuole. L'interfaccia grafica, che fa molto War Games, è pulita e intuitiva, e in pochi istanti vi sembrerà di ritrovarvi a schierare unità e decidere il destino di tanti dalla comodità di uno schermo. E man mano che aumenta il livello di *DEFCON*, e la conta dei morti si susseguе vertiginosamente senza neanche battere un ciglio, sale anche una massiccia dose di tensione: ironicamente, un gioco tanto semplice riesce a far rimanere sul filo del rasoio e a farci immedesimare con la fantasia più di tante altre grandi produzioni. Il progetto infatti è quasi amatoriale, ma dietro la sua apparente semplicità si cela una profondità strategica senza pari. Non per questo però bisogna aspettarsi una scelta illimitata di azioni da compiere, anzi. In nome dell'equilibrio, le unità sono state ristrette a poche truppe aeree, marine, e ai sistemi di difesa. Del resto non c'è davvero bisogno di altro, e si evita la fastidiosa sensazione di molti RTS di avere a disposizione unità di contorno o, ancora peggio, di aprire la strada a strategie infallibili. Queste unità sono il nostro unico mezzo per difendere i nostri territori e allo stesso tempo trasformare quelli dell'avversario in terra bruciata. Il *DEFCON* del titolo, termine mutuato direttamente dal gergo militare (acronimo di Defense Condition), sta ad indicare lo stato di pace o di guerra in cui si trovano attualmente le nazioni. Se la storia contemporanea insegna che questo allarme è giunto al massimo al terzo livello, le partite invece simuleranno un DefCon che dal primo livello arriva fino a quello massimo, il quinto, il tutto nel giro di pochi o tanti minuti a seconda della velocità di gioco impostata (modificabile a piacimento durante la partita). Il primo livello d'allarme è uno stato di pace apparente in cui non si può attaccare nessuno ma si possono pianificare gli attacchi. Mentre i livelli procedono, si aprono sempre nuove possibilità al giocatore e al suo avversario, fino a giungere al livello finale, l'olocausto nucleare. *Everybody dies*, recita il sottotitolo originale del gioco, e uscire vittoriosi da uno scontro, mentre brillano i luoghi colpiti in pieno dall'atomica, è una soddisfazione che riesce a regalare solo la consapevolezza di aver portato a termine una strategia elaborata dal nostro genio militare. Ma *DEFCON*, per essere apprezzato, va compreso a fondo nel suo spirito. Proprio come *Uplink* e *Darwinia*, il titolo Introversion Software appartiene prettamente a quella sottocultura nerd in cui il giocatore trae soddisfazione dall'intrattenimento del proprio cervello piuttosto che dall'impiego forsennato di forza bruta. *DEFCON* risveglia lo stratega da scrivania che è in ognuno di noi, le manie di onnipotenza da ufficio (e abbastanza eloquentemente è stata inserita un'opzione per veloci partite rapidamente occultabili dal tasto ESC). Anche per questo motivo, *DEFCON* non dice praticamente niente se giocato contro l'IA, peraltro piuttosto prevedibile. La vera soddisfazione nasce dallo scontro di cervelli, dal sapere di ordire trame e stipulare alleanze contro e con altri rivali assetati di supremazia, grazie alla modalità multiplayer fino a 6 giocatori. Strategia scacchistica, gameplay assuefante e costo irrisorio a fronte di tanto divertimento, *DEFCON* rischia seriamente di minare con stile le ore di scuola o d'ufficio, dando spazio a tutti i nostri sogni di genocidio globale. **[5]**





Si può entrare in un'alleanza previa una votazione di 60 secondi da parte dei suoi membri. Com'è noto le alleanze sono fatte per essere infrante, e si può sfruttare il vantaggio tattico dato dai radar alleati pianificando allo stesso tempo il tradimento

Sono presenti molte opzioni di gioco, che vanno dalla classica partita mordi e fuggi a una modalità chiamata Bigworld in cui tutte le unità vengono dimezzate in dimensioni e velocità per rendere più lunghe le partite

ORCS & ELVES

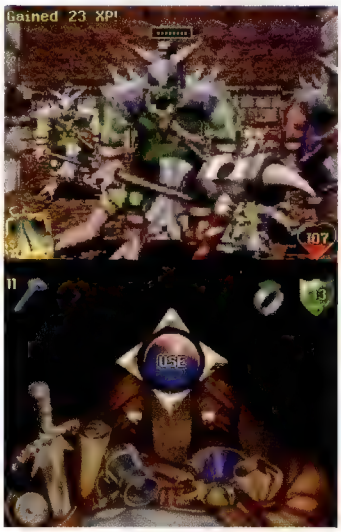
FORMATO: DS (VERSIONE PROVATA), MOBILE
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: EA SVILUPPO: ID SOFTWARE

Con la riproposizione di così tanti classici del videogioco per Xbox Live Arcade è apparso chiaro a chiunque che la nostalgia da sola non basta per giustificare l'acquisto di titoli oramai surclassati. E con *Orcs & Elves*, un titolo sviluppato dai creatori di *Doom RPG*, non è necessario scavare nei meandri della memoria per riconoscere il datato gameplay del titolo, che purtroppo non provoca nemmeno la classica lacrimuccia.

Ispirato a *Dungeon Master*, *Orcs & Elves* è un titolo che si basa principalmente su combattimenti a turni e sull'esplorazione di angusti labirinti caratterizzati unicamente dalla povertà delle texture che ne rivestono le pareti. I primi esponenti di questo genere erano tristemente famosi per i goffi sistemi di controllo e i lavori di rendering davvero pietosi. Ma se questi difetti potevano essere imputati ai limiti tecnici dell'epoca, oggi id Software non ha scuse per il pessimo lavoro eseguito su questo titolo.

Persino i combattimenti non riescono a convincere appieno, risultando interessanti solo col proseguire della storia. Infatti una volta trascorse le prime ore di gioco, dopo circa metà del titolo, si viene a contatto con nemici più forti, con armi migliori e pozioni speciali che ci consentono ad esempio di attaccare due volte in un turno, aumentando la componente tattica del titolo. Peccato che al di là di attacchi speciali, magie e pozioni, questa componente strategica si annulli per sfociare nella ripetitività classica dei 'dungeon game'.

La bacchetta parlante posseduta dal protagonista tenterà occasionalmente qualche battuta, alcune delle quali risultano effettivamente divertenti, ma la blanda satira degli stereotipi fantasy di *Orcs & Elves* non gode di particolari guizzi creativi. Il gioco è assolutamente funzionale all'interno delle sue limitate ambizioni, ma giocarlo non suscita alcuna risposta emotiva, come se si trattasse di un semplice mezzo per portar via del tempo. I titoli portatili si sono scrollati di dosso anni or sono questa qualifica, dimostrandosi capaci di conseguimenti ben più alti. **[4]**

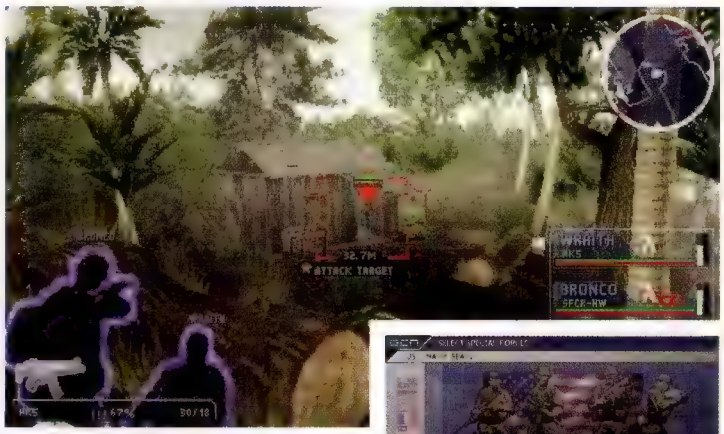


L'inventario e la mappa sono mostrati entrambi nello schermo inferiore. Ciò significa che, sfortunatamente, il giocatore sarà costretto a passare continuamente da mappa a inventario a seconda delle esigenze

Periodicamente sarà possibile far visita a Gaya, un imperioso dragone che vi farà da emporio, consentendovi di comprare armi ed equipaggiamenti. Il sistema di baratto vi consentirà persino di trattare col drago per poter acquistare gli equipaggiamenti a un prezzo leggermente inferiore

SOCOM US NAVY SEALS TACTICAL STRIKE

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE/SCEA SVILUPPO: SLANT SIX GAMES



La storia di *SOCOM*, incentrata sul rapimento di un ambasciatore americano, verte abbastanza sul nazionalismo cattolico e vi vede impersonare una squadra delle forze speciali proveniente da uno di nove Paesi, ciascuna con le proprie voci campionate e il proprio aspetto peculiare

È raro vedere su PSP ambienti così ben definiti come quelli di *Tactical Strike*. Nonostante sia completamente ambientato a Panama, gli stage sono infatti vari ed evocativi, con livelli diversificati che spaziano, senza incidere negativamente sulla storia, da classiche fabbriche pregne degli ancor più classici barili esplosivi a complesse magioni, passando per ambienti rurali e giungle. Il cuore del gameplay, che si ispira fortemente ai meccanismi tattici di *Full Spectrum Warrior*, è basato sul raggiungimento di determinati obiettivi, tutti elencati sulla mappa, da raggiungere grazie al vostro team.

È proprio nella gestione della squadra che *Tactical Strike* mostra i denti. Sarà infatti possibile modificare le formazioni del vostro team, in modo tale da coprire la maggior parte del campo di battaglia, oppure in modo da convergere su un punto per aumentare la vostra potenza di fuoco.

L'ambiente di gioco è pieno di zone di copertura, inclusi confortevoli barili, casse e auto abbandonate. Peccato che queste ultime rappresentino un'arma a doppio taglio, essendo facilmente soggette alle esplosioni anche durante la più blanda delle sparatorie

Vi sarà persino la possibilità di dividere il nostro team di quattro specialisti in due squadre, il che aumenta notevolmente la componente tattica del titolo, rendendo possibili strategie più complesse.

Al giocatore rimane quindi il compito primario dell'elaborazione strategica, della ricerca dei target e di quella delle coperture, lasciando relativamente poco spazio all'azione pura. Fortunatamente, per facilitare il compito di noi strateghi improvvisati, è stato realizzato un ottimo sistema di controllo grazie al quale è possibile gestire anche le situazioni più concitate, ma che allo stesso tempo non è pensato per le situazioni veramente convulse: basta che le cose si facciano un po' più ingarbugliate della media per soffrirne. Ma il difetto principale è la telecamera, che non riesce a seguire l'azione, rendendo ancor più caotiche le operazioni concitate.

Buona è anche la longevità del titolo che, con 11 missioni di circa 45 minuti ciascuna, riuscirà a tenervi incollati allo schermo grazie anche a un gran numero di missioni secondarie e ad un completo e ottimamente calibrato multiplayer online. Peccato che la modalità singleplayer sia parzialmente rovinata da una IA non all'altezza e da un insieme di piccoli e marginali difetti che, pur non influendo particolarmente sul gameplay, riescono comunque a peggiorare una buona esperienza di gioco. **[7]**

Welcome to
PUNCHBOWL
City of the Future

TIME EXTEND

STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE

FORMATO **MAC, PC, XBOX**
PUBLISHER **THQ/ASPYR**
SVILUPPO **WIDELOAD GAMES**
ORIGINE **USA**
ANNO DI USCITA **2005**

Dirigibili cercano a resuscitare un genere moribondo riportando in vita un corpo morto: ecco cos'è successo. Ma cosa ha di fatto attenuato il simulatore di zombi di Wideload?

Alexander Seropian, presidente di Wideload Games, è la prova vivente che la ribellione è il prodotto ultimo dell'esperienza. Più si impara, più si esige. Più si costruisce, più cose si vorranno decostruire. Più si fa ordine nei frammenti della propria professione, più si gusta il sapore del caos. E Seropian aveva imparato e costruito tanto quando si innamorò degli zombi.

C'era Bungie, lo studio (e la community) che aveva creato, venduto e si era lasciato dietro. C'era Wideload, che aveva fondato nel 2003. C'era *Halo: Combat Evolved*, l'FPS eroico che aveva, tra le altre cose, salvato la reputazione dell'Xbox. C'erano giochi per console e computer, strategia e sparatutto, accoliti e premi. Tutto ciò che uno sviluppatore potrebbe desiderare per il suo curriculum. Tutte cose che hanno portato a *Stubbs*.

Stubbs the Zombie, il più ambizioso dei molti concept partoriti all'interno del minuscolo staff di Wideload (solo undici persone al tempo, soltanto venti oggi), è una preziosa rarità: è un utilizzo della potenza per uno scopo diverso dal suo consolidamento. È una coraggiosa distorsione di un genere rigido. Un esperimento pericoloso. Una volontaria rottura delle leggi naturali. "Quando degli uomini morti iniziano a strisciare fuori dalle loro tombe, ingozzandosi della carne dei vivi", puntualizzò Seropian in un'intervista, "bisogna considerare l'eventualità che tutto ciò che si conosceva prima non abbia più alcun valore".

È ovvio che in superficie sembri poco più che un gioco dove fare i conti con la seccatura non indifferente di essere recentemente diventati non morti, e in termini di azione, di vedersi sostituire pistole, bombe e poteri sovrannaturali con interiora, budella e flatulenze soffocanti. Si tratta di avere il diritto alla detenzione di armi, ma solo se sono state strappate direttamente da una spalla; di usare la testa come palla da bowling mentre tutti gli altri perdono la propria. Si tratta di racimolare un'armata di idioti perché facciano assieme il lavoro di un solo uomo.

Si tratta di avere il diritto alla detenzione di armi, ma solo se sono state strappate direttamente dalla spalla; di usare la testa come palla da bowling mentre tutti gli altri perdono la propria

Nel cuore del suo cuore, però, si tratta di qualcosa di più sovversivo di un semplice cambio dell'arsenale. Si tratta di imparare a perdere, e di amare questa sensazione, grazie a Edward 'Stubbs' Stubblefield, un tipo che credeva che il momento migliore per essere un commesso viaggiatore fosse nel bel mezzo della Grande Depressione. Un tipo che non è nemmeno riuscito a

IPOD SHUFFLE

La colonna sonora ufficiale di *Stubbs* resta una delle poche a evitare i soliti scivoloni dell'irrilevanza culturale e dell'autopromozione spudorata. Pubblicata da Shout!Factory, la OST riempie le onde radio di Punchbowl di importanti hit degli anni '50 rivisitate da gruppi come Cake, The Dandy Warhols e The Flaming Lips; è inoltre una delle colonne sonore dalla confezione più curata e accattivante al di fuori delle produzioni giapponesi, abbellita com'è da artwork realizzati ad hoc, profili illustrati degli artisti e un disco con serigrafia simil-vinile. È un peccato dunque che il gioco riciclì tanto pesantemente i suoi brani per le sue sfide di ballo stile bemani, saturando una selezione musicale altrimenti molto godibile.

morire per bene, ma che almeno può fumarsi una sigaretta senza che si spenga. È una creatura patetica, con una ferita da lupara al posto del torace, che però, come Master Chief, ha una motivazione che lo rende inarrestabile. Non una missione, magari, ma un impulso, quello di mangiar cervelli, di mettere un piede davanti all'altro e di regalare un mazzo di fiori all'amore della sua vita precedente, la formosa contadina il cui amore gli era costato la morte violenta.

Prima ancora di giungere all'obiettivo primario, ovvero saccheggiare la metropoli retro-futurista sorta sulla sua tomba che risponde al nome di Punchbowl, Stubbs in se stesso è una sfida, ed era proprio questa, ovviamente, l'intenzione. È fuori moda, e non solo perché la sua *mise* anni '30 è in condizioni simili a quelle della sua putrida carne. È fuori posto, non essendo né un agile assassino né un guerriero casinaro. Non è un bullo, come il Frank West di *Dead Rising*. E non è nemmeno il classico mutante dal passato oscuro e dalle impressionanti conoscenze militari. È un perdente. Una vittima. Un tipo da barzelletta.

Raramente un personaggio come Stubbs riesce a influenzare così tanto del gioco che lo circonda. Fedele alla sua natura dalla testa ai piedi, è uno zombi di nome e di fatto

Per essere la storia di un uomo che non può parlare, *Stubbs* vanta l'impressionante cifra di 12.000 righe di dialoghi registrati, tutti principalmente a scopo comico e molti riservati ai momenti in cui si combina qualche pasticcio. La cosa migliore della sua 'mano della possessione', che può prendere il controllo dei nemici armati, è il momento in cui, cadendo in terra con un tonfo dopo un attacco malriuscito, viene accusata dai più sempliciotti di Punchbowl di 'essere un comunista'.

Gli eroi imperfetti non sono certo cosa nuova per i videogiochi: LucasArts, nel periodo d'oro della metà degli anni '90, ne fece la sua fortuna, mentre Capcom, in modo leggermente diverso, ama mescolare una innata goffaggine con arie di sofisticheria (ad esempio in *PN03*). Raramente, però, un impiastro come Stubbs riesce a influenzare così tanto del gioco che lo circonda. Fedele alla sua natura dalla testa ai piedi, è uno zombi di nome e di fatto.

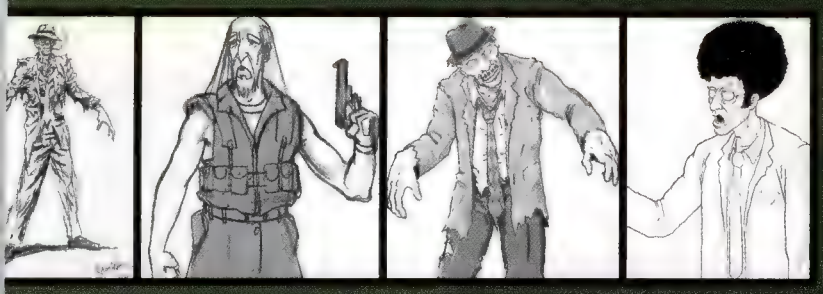
Stubbs va dal punto A al punto B senza quasi l'aiuto di alcuna indicazione, e passa da livello a livello per mezzo di eventi deliranti. Esplosioni mostruose lo fanno volare oltre cancelli robustamente chiusi, una sfortunata pecora lo trasporta fino all'area industriale di Punchbowl dove, in assenza di una toilette, 'contamina' le scorte d'acqua dell'intera città. Un delizioso antidoto a giochi come *Black*, dove ogni salto logico sente il bisogno di un ottuso pretesto. Per un genere i cui sgangherati meccanismi narrativi sono spesso luogo comune, eccone un esponente che li lascia a penzolare fuori perché tutti li vedano. Secondo lo scrittore Matt Soell, le origini di *Stubbs* risiedono nella conturbante inquietudine della Maschera della Morte Scarlatta di Allan Poe. A suo credito, si riconosce un certo slancio lirico a sostenere il ritmo del gioco, anche quando ogni angolo dello schermo è anarchia.

Pur non essendo forse il più evidente collega dell'incedere inflessibile e senza macchia di *Halo*, *Stubbs*, dopo aver barcollato nei suoi primi livelli, gli si avvicina quando finalmente riesce a trovare il suo corso. Semplicemente, preferisce gettare i giocatori nel ruolo dei Flood piuttosto che in quello di Master Chief. Versione capovolta della famosa regola dei '30 secondi' (che nei suoi momenti migliori, ad esempio il massacro alla Knobb Cheese Farm, con le sue confusionarie file di grano, non è meno avara di soddisfazioni), si risolve comunque in un ciclo di 'diversivi e fughe', con in più il risvolto aggiuntivo di dover reclutare amici mangiando i propri nemici. Una premessa bizzarra, forse, ma non fuori posto.

È un peccato, quindi, che alcuni abbiano comunque faticato a vederne il lato divertente.

Non esisteva alcun complotto di marketing attorno a *Stubbs*. Sin dall'inizio era stato impostato specificamente per chi era in cerca di qualcosa di insolito. Ed ebbe i suoi fan: in soldoni, Wideload si vide tornare indietro i costi di produzione, e ora parla impaziente di un potenziale seguito. Ma allo stesso tempo, si fece anche alcuni improbabili nemici. Un certo numero di utenti di vari forum, in special modo, fu particolarmente distruttivo anche per gli usuali, pungenti standard dell'ambiente,

Le disfide di danza con i boss, stupide, ripetitive e tutt'altro che divertenti, sono meritevoli anche solo per il fatto di esistere. Che Wideload sia riuscita a far soldi con una simile follia è il risultato più duraturo di *Stubbs*



L'art direction di *Stubbs*, che attinge da ogni angolo della cultura Fifties, dai comic horror della E.C. al futurismo geometrico delle riviste scientifiche dell'epoca, è immancabilmente eccellente. Il fatto che sia sopravvissuta al normal mapping dell'engine modificato di *Halo* è testimonianza dell'ottimo uso fatto da Wideload dell'effetto grana e dei filtri di colore

Comprensivo di una delle più grandiose citazioni musicali nella storia dei videogiochi (la scena illustrata sopra: riuscite a indovinare di cosa si tratta?), il design sonoro di *Stubbs* è alla pari della sua estetica. I laser (sinistra), ad esempio, non producono suoni sfrigolanti quanto acquosi, sul loro bersaglio

eleggendolo a uno dei peggiori giochi usciti nel 2005. E non si trattava di critiche sparate con grammatica improbabile, maiuscole a caso e la singhiozzante presunzione del classico troll da forum, né di recensioni inviate su Amazon due mesi prima che il gioco fosse sugli scaffali. Erano opinioni di gente apparentemente acculturata che parlava per esperienza, condannando *Stubbs* come se avesse violato una legge primigenia del videogioco. Costoro non si affezionarono al suo linguaggio fatto di stolidi muggiti e capitomboli, ma lo considerarono l'equivalente di una bestemmia.

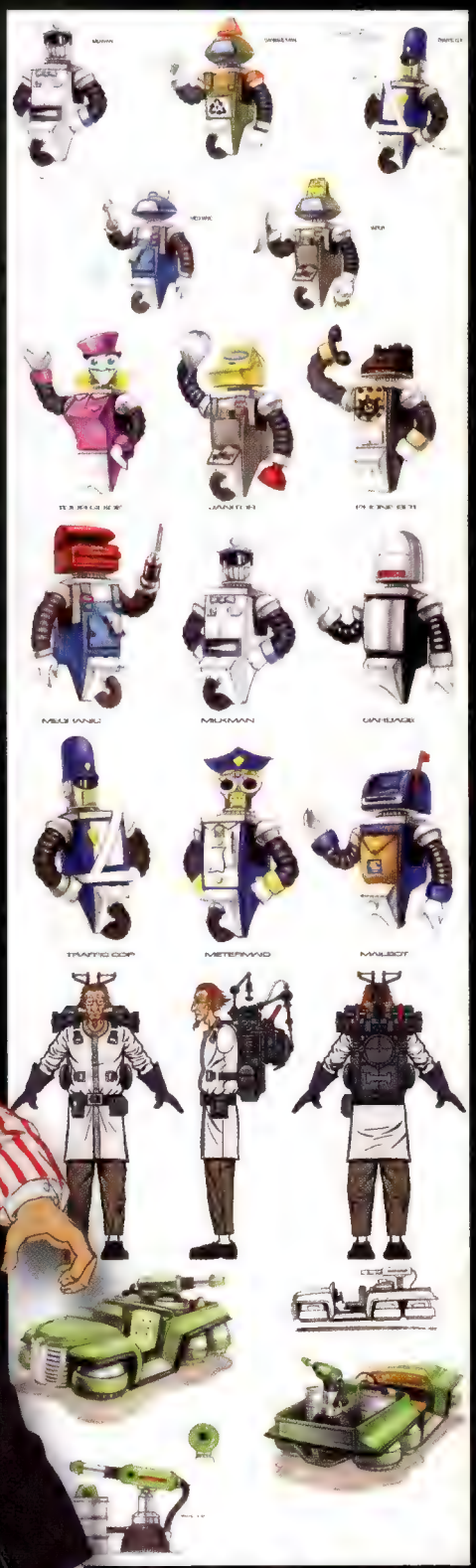
Persino coloro che ne capirono l'ironia liquidano facilmente *Stubbs* per la sua frivolezza: sarà magari stato un 'ribelle con una causa', ma anche privo di particolari meriti, condannato a unirsi a *God Hand* fra gli scherzi incompresi del videogioco. Il suo posto nella storia, tuttavia, è già assicurato. Lo scopo della ribellione di Seropian non era solo farsi una risata, giocherellare con la tradizione e magari fare qualche soldo per l'occasione: era provare che la cosa era possibile. Provare che un budget di media grandezza, un motore su licenza (in questo caso quello di *Halo*) e un team interno di dimensioni minime potevano acquistare il diritto di essere diversi senza pagarne amare conseguenze.

Il Modello Wideload, come è diventato noto da allora, ha tagliato via senza sforzo i presunti costi di gestione dell'oneroso sviluppo odierno. L'assunzione a contratto anziché a tempo pieno garantiva che nessuno degli stipendiati si girasse i pollici durante i periodi di magra. Dare in appalto la creazione di materiale alle compagnie esterne lasciava altri a sopportare il crunch time e permetteva di godersi i rinvii della consegna. Gli attuali epigoni di questa linea spaziano dallo studio Junction Point di Warren Spector a grandi produzioni come *Forza Motorsport*.

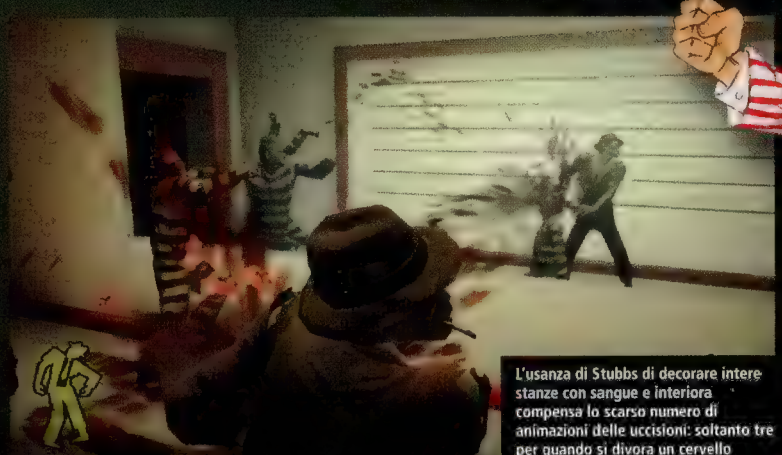
Per impossibile che sembri, come prova per il concept dell'outsourcing *Stubbs* potrebbe anche essere uno dei giochi più arditi, se non magari uno dei più influenti, del decennio. Buffo, se si pensa che non avrebbe comunque mai scomodato *Halo* né dato vita al particolare sottogenere degli stealth 'zombi e flatulenze'. Ciò che invece ha fatto è stato provare che le stesse tre cose che un tempo facevano i giochi possono, contrariamente alle storie terrificanti date in pasto ai media, farli ancora oggi. Bastano solo un po' d'amore, di fegato e di cervella.

CHI SI SOMIGLIA SI PIGLIA

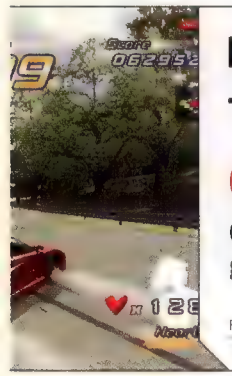
A seconda di chi si sceglie come partner, la modalità co-op di *Stubbs*, che vede un secondo zombi, Grubbs, levarsi dalla tomba (senza però avere particolare peso sulla storia dell'amico), può trasformarsi in un delirio di divertimento o in rovinosa follia. Nel peggiore dei casi, piega e talvolta spezza il sottile equilibrio della seconda metà del gioco. Nel migliore, dimostra che c'è una meccanica che va al di là dello stealth di base, e che è stata descritta non a torto come 'un *Halo* dai risvolti malati'. La domanda, però, sorge spontanea: quando ogni singolo istante e centesimo riversato nello sviluppo è così importante, perché investire manodopera in qualcosa del genere?



C'è un che di *BioShock* nelle gioiose invenzioni e nelle belle speranze di Punchbowl, e la sensazione diventa più forte dopo che Stubbs avrà fatto a pezzi l'industriale miliardario Andrew Monday. E più si intensifica, più diventa difficile prendere sul serio il gioco 2K



L'usanza di Stubbs di decorare intere stanze con sangue e interiora compensa lo scarso numero di animazioni delle uccisioni: soltanto tre per quando si divora un cervello



THE MAKING OF...
OUTRUN 2

Quando l'irrefrenabile celebrazione della corsa libera di Sega saltò dalla sala giochi all'Xbox, l'inattesa mossa non sarebbe potuta sembrare più fuori luogo

FORMATO **XBOX** PUBLISHER: **SEGA** SVILUPPO. **SUMO DIGITAL/SEGA AM2** ORIGINE: **GIAPPONE/UK** ANNO DI USCITA: **2004**

Un gioco di guida dove le curve più brusche non sono più minacciose delle monete di Super Mario? Dove i freni devono essere solo sfiorati, e mai inchiodati? Dove la linea del traguardo si trova raramente a più di cinque minuti dalla partenza? C'è il semplicismo e c'è la semplicità. E poi c'è *OutRun 2*, una corsa rapida, giubilante, deliziosamente alla deriva attraverso una serie di sfondi vivaci, l'equivalente videoludico della dose giornaliera di vitamina D, per nessun motivo più alto che la semplice soddisfazione di slittare lungo le curve a velocità fenomenali e irrealistiche. Un gioco che ha rimesso il termine 'arcade' nel 'racing arcade' e poi lo ha piazzato nuovamente nelle sale giochi.

Realizzare un gioco così genuinamente godibile non richiede secoli, ma sareste perdonati per averlo pensato, dati gli anni trascorsi tra l'originale del 1986 e il suo 'vero' sequel. Ma ci vogliono la fede e la mentalità di Sega per fare qualcosa come *OutRun 2*. Per fare *OutRun 2* su Xbox, invece, ci sono voluti il contributo e l'impegno dello studio di Sheffield Sumo Digital, sotto la ferma guida di Sega, senza contare l'attenzione sorprendentemente alta tributata all'operazione da Ferrari, l'unico produttore ad aver rifornito il garage di *OutRun 2*. Ma prima ancora, come fece l'allora sconosciuta Sumo Digital ad assicurarsi il contatto con Sega? Chi si propose, e chi rispose?

"Non sapevamo di che gioco si trattasse. Quando cominciarono a parlare di *OutRun*, riuscimmo a stento a trattenere il nostro entusiasmo"

"Fummo invitati a una riunione con Sega, dove ci offrirono quest'opportunità", spiega **Paul Porter**, direttore tecnico di Sumo. "Non sapevamo di che gioco si trattasse finché non arrivammo alla riunione! Quando cominciarono a parlare di *OutRun*, riuscimmo a stento a trattenere il nostro entusiasmo. Pare che fosse stata Microsoft a raccomandarci a Sega. Poco tempo prima avevamo aiutato un altro sviluppatore, su richiesta di Microsoft, implementando il supporto a Xbox Live e al multiplayer in Rete in un gioco in lavorazione. Devono aver gradito il nostro lavoro. Prima che Sumo venisse formata, e mentre lavoravamo per Gremlin e Infogrames, conoscevamo alcuni dipendenti di Sega e questo ci aiutò a innalzare la loro fiducia in noi, anche se a quel tempo non avevamo ancora pubblicato giochi sotto il marchio Sumo Digital".

Warren Leigh, producer di Sega per *OutRun 2*, offre la sua visione dall'altro lato del tavolo: "Quando contattammo Sumo per la prima volta, non avevano idea di cosa avessimo in mente, eppure erano estremamente entusiasti di venire fino a Londra per iniziare a parlare del

Time
32
Score
1473102
GETTI
Catch the Heart
154
547
Hearts
Total Time
2'16"644
Time
11
Score
0479737
Rank for this Stage
Rank AA
266
103
Hearts
Total Time
5'10"880
Time
07
Score
1470641
END
121
Total Time
4'35"597
Time
42

Alcuni tracciati importanti da *Scud Race* e *Daytona* di Sega vennero implementati come piste sbloccabili, una sorpresa più che piacevole per tutti i giocatori che riuscirono a trovarle. "Questo per via dell'enorme mole di richieste, che Sega riceve quasi ogni giorno, di creare nuove versioni di quei giochi", dice Lycett

INSALATA MUSICALE

Silenzio in sala: una domanda storica sta finalmente per ricevere la sua risposta definitiva. Qual è la migliore delle musiche di *OutRun*? Splash Wave, Magical Sound Shower, Passing Breeze o addirittura Last Wave? "Magical Sound Shower. Che brano magnifico", propone Leigh. "L'Euro remix di Magical Sound Shower è il mio preferito", segue Gunstone, confondendo le acque. "C'è un motivo se Splash Wave è la traccia iniziale, no?", azzarda Lycett, aggiungendo: "Anche Last Wave, a mio parere, è un'opera perfetta di musica videoludica, un momento di calma dopo un viaggio meraviglioso". Ancora, magari l'unica domanda a cui riusciremo a dare una risposta sarà quella sulla musica meno bella? Nemmeno. Non se Richard Jacques, braccio destro di Sega e compositore dei brani Euro remix di *OutRun 2*, deve ancora dire la sua: "Passing Breeze. Lo è sempre stata e sempre lo sarà. È quella che ricordo maggiormente della macchina arcade, che giocavo a tredici anni. Un classico Sega".

rinnovamento di un vecchio IP Sega. Quando venne detto loro che si trattava di *OutRun*, caddero quasi dalle sedie per l'emozione, anche se questo lo so solo perché me lo hanno detto negli ultimi anni, con una birra davanti: non si sarebbe potuta immaginare la loro eccitazione a vedere i loro volti freddi e professionali, vere e proprie facce da poker, durante queste riunioni. Il design del gioco e la sua gestione vennero trattati interamente da AM2 e per gran parte trasportati dalla versione arcade. Sumo ebbe una grande libertà creativa per ciò che concerneva le missioni e i contenuti per Xbox Live, e forse fu questo che consolidò il legame tra Sega e Sumo. Loro hanno sempre capito cos'è che rende grande un gioco Sega, e la loro passione è evidente".

Steve Lycett, producer di Sumo per il gioco, spiega poi alcuni dettagli dietro le prime fasi della collaborazione: "Sega era desiderosa di portare *OutRun 2* sulle console casalinghe, ma sentiva anche che avrebbe dovuto contenere del materiale extra perché il gioco avesse una certa rigiocabilità sul lungo termine. Provvedemmo, in origine, con l'aggiunta di una modalità a missioni e del multiplayer online, perché credevamo di non dover provare a cambiare il gameplay centrale. Basammo il nostro design sulle profonde meccaniche già esistenti: per noi, *OutRun* si fonda tutto sul gioco arcade 'istantaneo', e penso che sia stata la nostra comprensione della faccenda a farci scegliere da Sega".

Data la differenza di specifiche tecniche tra le due piattaforme, il porting su Xbox fu assai problematico. Furono necessari molti sacrifici, ma c'era uno standard qualitativo da raggiungere sin dall'inizio, o Sumo spinse semplicemente per creare la migliore conversione possibile? "Il nostro impegno prevedeva di mantenere il gioco arcade perfettamente integro: c'era addirittura un team di tester Sega che confrontava gli screenshot delle versioni coin 'op e Xbox per assicurarsi che non vi fossero differenze distinguibili", dice Porter (nome alquanto appropriato per l'occasione). "AM2 ha standard eccezionalmente alti, e aspiravamo a soddisfarli, cosa che ovviamente si rivelò una sfida. Comprimemmo delle texture, facemmo uso dell'hard disk dell'Xbox per immagazzinare i dati e riducemmo i dettagli delle ambientazioni dove possibile. Se ad esempio poteste piazzare la telecamera dietro gli edifici e gli oggetti a bordo pista, vi accorgereste che sono come il set di un film, e che solo la facciata è effettivamente modellata".

Lavorare su un gioco le cui regole sono essenzialmente già fissate può essere sia una limitazione che una liberazione. Ma Sumo lo vide come un piacere? "Molti giochi non comprendono la loro vera natura fino alla fase alpha", spiega Leigh. "Lavorando su un porting da coin 'op, il gameplay di base, il feeling e l'atmosfera sono già presenti, e l'obiettivo è semplicemente arricchire il tutto senza aggiungere qualcosa che snaturi l'esperienza".

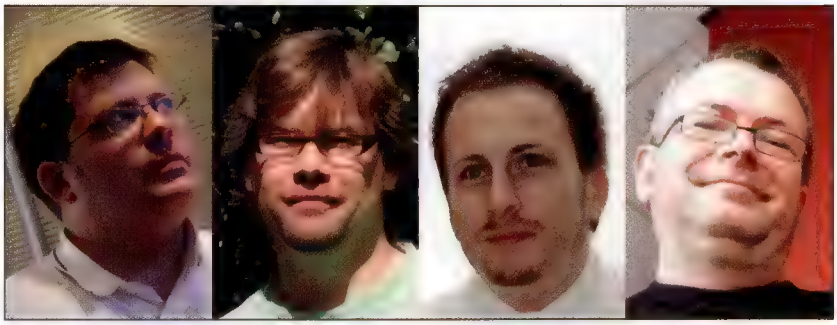
Passiamo dalla conversione alla deviazione, dunque. Al di là della sottigliezza insita nell'accessibile semplicità di *OutRun 2*, il solo gioco arcade può non rivelarsi abbastanza come prodotto da console. Venne dunque aggiunta una lunga modalità a missioni che incaricava il giocatore di schivare autotreni, rovesciare file di coni stradali e persino di risolvere stordenti test matematici continuando a guidare con precisione. Quali aggiunte vennero tagliate nella versione finale? "Avevamo l'opzione di scegliere se guidare come Alberto e Clarissa", dice Lycett. "C'era una missione in cui bisognava guidare bene, così da non perdere il proprio fidanzato o fidanzata. Dovemmo lasciar perdere per via dell'enorme numero di animazioni che la cosa avrebbe richiesto. La modalità in cui occorre scattare foto di cuori a bordo pista prevedeva originariamente che si immortalassero i paesaggi, per cui si sarebbe stati valutati in base alla qualità delle foto. Dovemmo semplificarlo perché il sistema si rivelò veramente troppo complicato".

"Alcune missioni da noi progettate vennero rifiutate da Ferrari. Non volevano che ci si schiantasse di proposito contro le altre auto", spiega Lycett. Questa regola venne, apparentemente, resa più flessibile per il seguito *Coast 2 Coast*, che includeva mini missioni di 'intrusione' nel traffico

La complessità del trasferimento di un gioco arcade basato su volante su un pad basato su stick analogico è sempre enorme, ma la sensibilità di *OutRun 2*, supportata dall'intelligente applicazione della vibrazione, è tremendamente tangibile. "Qui AM2 ci venne in soccorso", dice Leigh. "Non perché non si fidassero di Sumo, ma perché volevano che tutto si giocasse quanto più possibile come l'arcade. Fu un momento buffo: il codice arrivò, e il team di produzione e di controllo qualità di Sega Europa pensava che fosse bello e somigliante, sì, ma che qualcosa non fosse al suo posto. Ne inviammo una versione completamente editabile ad AM2 e, dopo pochi giorni, una nuova versione con il contributo di AM2 uscì dagli uffici di Sumo e fece gridare tutti di stupore".

"Fu qualcosa di cui AM2 fu pesantemente responsabile", aggiunge **Mark Glossop**, produttore esecutivo di Sumo. "Inviammo in Giappone le nostre build, comprensive di un editor che

consentisse loro di modificare la maneggevolezza mentre giocavano. Misero a punto i controlli per far sì che la versione casalinga fosse estremamente fedele al coin 'op. Fu interessante anche il momento in cui passammo a *Coast 2 Coast*, perché ogni versione è specificamente progettata per il controller della console. AM2 fu ancora una volta essenziale perché riuscissimo a catturare il giusto sistema di controllo". Sumo era orgogliosa del fatto di stare essenzialmente resuscitando un approccio vecchio stile alle corse arcade per un pubblico tutto nuovo? "Senza alcun dubbio. Quando fu annunciato il coin 'op, pregavo tra me e me di vedere una versione casalinga. Quando scoprii che avevamo ottenuto il progetto dovetti realmente darmi dei pizzicotti per convincermi che non stavo sognando", dice Lycett. "Fu un momento di estremo orgoglio per tutti gli interessati, e Sega era raggiante al momento dell'uscita", ricorda



Da sinistra a destra: il direttore tecnico e co-fondatore di Sumo Digital Paul Porter, il senior producer di *OutRun 2* Ben Gunstone, producer del gioco da parte di publisher, e infine Mark Glossop, produttore esecutivo di Sumo

Leigh. "Purtroppo, quel nuovo pubblico non fu grande come speravamo, portandomi a pensare ancora oggi che *OutRun 2* sia un eroe incompreso in un genere saturo, una gemma, un vero 'gioco'". E se per caso qualcuno dovesse pensare che le vendite di *OutRun 2* fossero solo uno spuntino, Ben Gunstone ha qualcosa da aggiungere: "*OutRun 2* è ancor oggi uno dei punti di maggior orgoglio della mia carriera. Finché avrò vita, andrò fiero di essere stato il producer di *OutRun 2*, lo dirò a tutti e litigherò con chiunque non lo apprezzi".

Oltre alla sinergia di Sumo e Sega, il gioco poteva contare su una terza ruota che troppo facilmente viene liquidata come 'di scorta', vista la sua presenza poco intrusiva: Ferrari. La sua influenza, però, è più profonda di quanto si pensi. "Ferrari è un eccellente partner di lavoro", dice Glossop. "Li tenevamo informati su tutte le nostre idee sul gioco, e raramente ci capitava che chiedessero di cambiarle. Ferrari si interessò da vicino al gioco e fornì i dati in CAD per garantire una perfetta riproduzione delle auto. Per *Coast 2 Coast*, Ferrari contribuì addirittura al design delle versioni modificate in stile 'OutRun' di tutte le auto".

"Ferrari ha avuto un'enorme influenza su tutti gli *OutRun 2*", aggiunge Gunstone. "Sono praticamente dei giochi ufficiali Ferrari. Tutte le auto dovettero essere approvate per l'uso su Xbox. Lo sfruttamento di ogni marchio Ferrari dovette essere approvato. Avevano anche voce in capitolo sulle missioni: non potevamo fare nulla che promuovesse la guida pericolosa. Ci fecero disegnare una cintura di sicurezza sul guidatore della confezione del gioco e fecero sì che la derapata non invadesse la corsia opposta. Tutti gli oggetti delle carte da sbloccare furono opera loro: volevano che i più venduti fossero visibili da subito. Per *Coast 2 Coast* dettero, fondamentalmente, l'approvazione definitiva per l'interfaccia. Non sarebbe stato così senza Ferrari".

OutRun 2 viene spesso visto come l'incarnazione della filosofia Sega: cielo blu, colori vibranti, approccio roboante al gameplay, nessuna ambiguità. È facile immaginare che una lacrimuccia sia scesa dall'occhio del fanboy che è in ogni Sumo Digital. È stata una gioia così unica lavorare su un gioco tanto luminoso e semplice? *OutRun 2* è riuscito a portare più allegria negli studi di Sumo? "Penso si possa dire senza problemi che *OutRun* ha portato il sole a Sheffield!", dice Lycett. "Ci piace sempre lavorare con Sega ai nostri progetti, ma penso che, essendosi trattato del nostro primo titolo Sega importante, questo occuperà sempre un posto speciale nei nostri cuori. Essendo stato solito cercare di proposito il cabinato dell'originale *OutRun* nelle sale giochi, poter lavorare su questo titolo è stato l'avverarsi di un sogno, e uno dei miei migliori momenti in Sumo". Ecco a voi, sofferenti fan veterani di Sega: entusiaste e trillanti da sembrar quasi le parole di una canzone inedita per *Sonic R*. "Fu senza dubbio un'esperienza che mi cambiò la vita. Ero un giovane producer scontroso, cinico e sarcastico, e ora, be'... penso però che Magical Sound Shower ancora ossessioni le mie orecchie", dice Leigh, prima di offrirci il suo equivalente del 'See you next game!': "Quando la vita ti sembra grigia, sappi che un cielo blu può sempre ridarti il sorriso".

"Finché avrò vita, andrò fiero di essere stato il producer di *OutRun 2*, lo dirò a tutti e litigherò con chiunque non lo apprezzi"

DI COSTA IN COSTA

Mentre i lavori sulla versione Xbox erano in corso, fu considerata anche una conversione su PS2, dato l'alto numero di possessori della console? Ovviamente *Coast 2 Coast*, 'espansione' di *OutRun 2*, è arrivata su PS2 e PSP, ma fu il lavoro su Xbox a dare la sicurezza necessaria per quel progetto? "Sega era ansiosa di avere il supporto del Live per il multiplayer in Rete", dice Porter. "In più, AM2 era inizialmente preoccupata che il gioco non potesse essere 'spremuto' nell'Xbox senza che la qualità grafica ne fosse intaccata. Dato che la PS2 ha la metà della memoria dell'Xbox, si considerò troppo rischiosa un'eventuale versione PS2, dato il tempo a disposizione per il progetto. È chiaro però che ci fece piacere portare *OutRun* su PS2 quando ce ne capitò l'occasione con *Coast 2 Coast*. Dovemmo produrre una demo che mostrasse il gioco girare a 60 fps su PS2 per mostrarla ad AM2 prima che dessero l'ok al progetto".

Non è mancata la tentazione di cambiare lo stile di *OutRun 2* (ad esempio i personaggi) per 'adattarsi meglio' al pubblico delle console, ma "l'unica vera differenza, con grande dispiacere dei fan più hardcore, è l'aver coperto lo spazio tra i seni della bionda", dice Gunstone

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Transmission Games

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 1996

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 140

■ **FIGURE CHIAVE:** Tante

■ **SITO:** www.transmissiongames.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
AFL Premiership 2007, Heroes Of The Pacific, Heatseeker, Brian Lara 2007 Pressure Play

Heroes of the Pacific inizia con l'attacco di Pearl Harbor e continua con la guerra del Pacifico, passando attraverso la battaglia di Midway

TRANSMISSION

■ **LOCALITÀ:**
Melbourne, Australia

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Un seguito di *Heroes of the Pacific*, e un gioco basato su Sin City di Frank Miller

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Transmission Games è sulla piazza da oltre dieci anni, e più avanti ci sono stati oltre 100 membri dello staff, probabilmente non avete mai sentito parlare di noi. Il va bene così! Un tempo IF Guru, dopo essere stufi di essere scambiati per una compagnia di relazioni industriali, abbiamo deciso di cambiare nome".

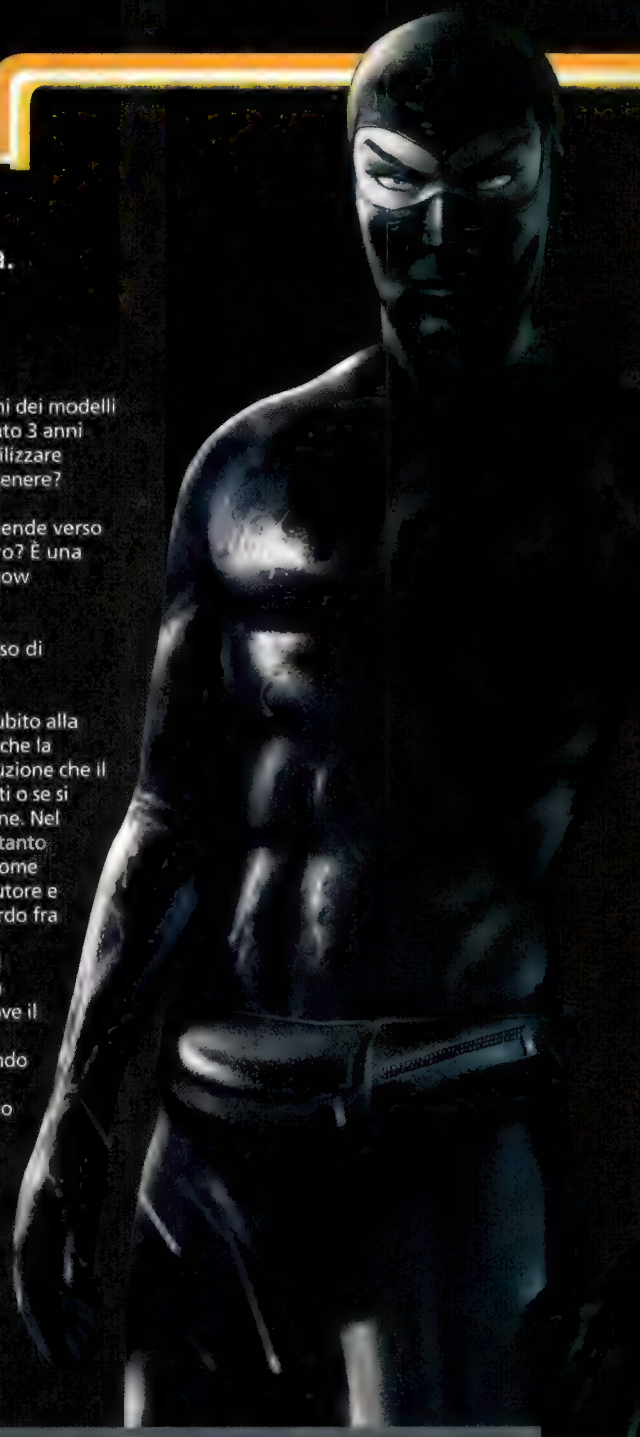
Devians sul sentiero già battuto a Melbourne e che permesso di crescere in maniera sostenibile, e siamo diventati avveza a riconoscere le nostre opportunità, iniziando con le nostre prime simulazioni sportive per arrivare agli sport da stadio, poi ai simulatori di volo arcade e adesso agli action con un personaggio principale. Fin dall'inizio siamo concentrati sullo sviluppare e mantenere il possesso della nostra IP, una politica che continua anche oggi con il seguito di *Heroes of the Pacific*. Stiamo sviluppando per Xbox 360, PS3 e per i PC più prestanti.

Di recente abbiamo commissionato lo sviluppo di *Sin City*, basato sulla celebri graphic novel di Frank Miller. *Sin City* è la nostra prima avventura nel campo degli action incentrati su di un personaggio, e stiamo lavorando con *Unreal 3*."

Gli uffici di Transmission Games si trovano nella città australiana di Melbourne

Dev Corner

Gli sviluppatori italiani di videogiochi hanno occupato una pagina di Game Pro e non siamo riusciti a mandarli via. Questo è il modo in cui la utilizzano



Ebbene sì, quella che state per leggere è la sezione più anarchica, sperimentale e autogestita di Game Pro. In quest'*aula occupata*, che abbiamo deciso di chiamare Dev Corner, troverete interventi, consigli e deliri di esponenti della scena del development nostrana. Inaugura la rubrica un vecchio amico di questa rivista: Riccardo Cangini di Artematica.

Venerdì 7 dicembre, con Giuseppe Crugliano (Twelve Interactive), ci appropinquavamo verso GAMECON di Napoli chiacchierando spensieratamente del più e del meno: il mercato, la produzione, lo sviluppo, le risorse, il personale, le tecnologie, le piattaforme, le idee, la non propriamente fantasmagorica situazione del Bel Paese... arrivando, ineluttabilmente, alla cultura italiana del videogioco e, conseguentemente, di quanto poco si fa, di quanto poco viene fatto e di cosa si potrebbe fare per migliorarla e farla crescere.

Nasceva così la proposta che avremmo di lì a poche ore inoltrato a una persona che, speravamo, avrebbe potuto accogliere l'idea nelle pagine di **Game Pro**. Fortunatamente, il buon Marco ha gradito e, successivamente, ha spinto l'idea stessa, permettendo di creare questa rubrica un po' sperimentale, nata per rispondere alle domande, alle curiosità e alle considerazioni dei lettori interessati al mondo dello sviluppo, produzione e distribuzione dei videogiochi.

Dev Corner ospiterà dunque coloro che, in qualche modo, potrebbero rispondere e garantire punti di vista professionali comprendendo le osservazioni dei developer e degli altri addetti ai lavori. Va da sé che, per quanto si cercherà di argomentare in modo esaustivo, alcune tematiche potrebbero essere lunghe e complesse per essere spiegate a fondo e che in certi casi sarà necessario sintetizzare le rispettive risposte. Comunque, per rompere il ghiaccio, mi calerò io nei panni di tre diversi e curiosi giocatori, rivolgendo tre domande agli addetti ai lavori:

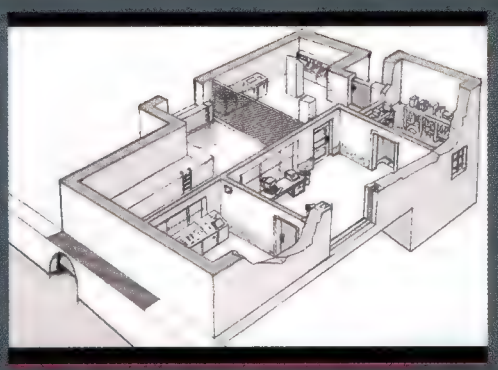
1) Come fate a stabilire il numero di poligoni dei modelli in un gioco per PC che verrà commercializzato 3 anni dopo? Come si scelgono le tecnologie da utilizzare intendo middleware e o altri software del genere?

2) In base a cosa una software house propende verso un determinato genere rispetto ad un altro? È una questione di analisi di mercato, di know-how tecnologico, di interesse o di che altro?

3) Come funziona e viene gestito il processo di localizzazione di un titolo? Chi fa cosa?

Francesco Fugazzi di Artematica risponde subito alla terza domanda: "Intanto bisogna precisare che la localizzazione può comprendere sia la traduzione che il doppiaggio, poi va distinto se si parla di costi o se si parla di implementazione della localizzazione. Nel primo caso, i costi possono essere sostenuti tanto dallo sviluppatore (se è anche produttore, come spesso è per Artematica) quanto dal distributore e o dal publisher; in funzione del tipo di accordo fra le parti che è stato sottoscritto.

L'implementazione può essere svolta dal publisher, anche se spesso è effettuata dallo sviluppatore ed è facilmente gestibile laddove il titolo sia stato concepito fin dal design per essere ben localizzato; ad esempio, utilizzando un font in Unicode, preparando tabelle in formato Excel in modo che i doppiatori siano facilitati nel loro lavoro e suddividendo i testi affinché traduzioni di 'stringhe' (frasi) in altre lingue non comportino di dover riformattare continuamente i testi (potrebbero capitare pezzi di frasi che escono dallo schermo). Naturalmente nel processo di localizzazione un lavoro importantissimo è svolto anche dalle agenzie di traduzione, dagli studi e dalla direzione del doppiaggio".



Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Scacco all'intelligenza

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

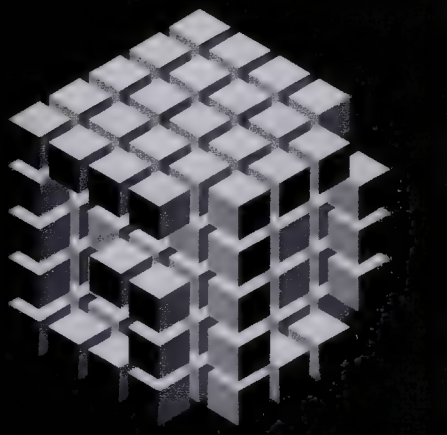
Il matematico polacco Stanislaw Ulam è ricordato soprattutto per il ruolo cardine assunto nella progettazione della bomba-H. Pochi, invece, sanno che Ulam nel tempo libero approfittò delle risorse di calcolo offerte dall'elaboratore MANIAC 1 per uno scopo ben diverso dallo studio delle strategie della Guerra Fredda: lo sviluppo di una simulazione scacchistica. Se, al principio, il programma si comportava come un giocatore mediocre (nonostante l'ora di computazione lasciatagli per ogni mossa, potendo considerare solo 2 mosse avanti e con in più la rimozione degli alfieri e di due pedoni per parte e la riduzione della pedana da 64 a 36 caselle), nel 1956, dopo numerosi aggiustamenti, riuscì a battere uno dei ricercatori del laboratorio.

Già nel 1840, Charles Babbage si era riproposto di programmare il suo Analytical Engine (precursore primordiale dei recenti computer) per giocare a scacchi. Un secolo più tardi il genio della matematica Alan Turing sviluppò un programma in grado di generare semplici mosse e di valutare le posizioni. Nel 1945 Konrad Zuse (pioniere tedesco della scienza dei calcolatori) descrisse come programmare un generatore di mosse legali e cinque anni più tardi Claude Shannon (padre della teoria dell'informazione) avrebbe proclamato che lo sviluppo di una macchina che sapesse giocare a scacchi sarebbe stato un problema eccellente per testare l'Intelligenza Artificiale.

Nel gioco degli scacchi è possibile eseguire una media di 38 mosse legali differenti. Per poter pensare due mosse avanti, un computer dovrebbe considerare, per ciascuna delle mosse possibili, ogni possibile contromossa dell'avversario. E così via. Anche se le euristiche permettono di eliminare le opzioni oggettivamente inutili, una procedura di questo genere finisce presto fuori controllo. Il programma di Ulam, per la sua scacchiera di 6x6, doveva analizzare 160.000 posizioni, il che richiedeva circa 10 minuti. Se Ulam avesse voluto implementare la capacità di prevedere 3 mosse avanti, la macchina avrebbe dovuto calcolare 64 milioni di combinazioni, corrispondenti a diverse ore. Perché gli scacchi possano dirsi 'risolti' ci vorrebbe un computer in grado di calcolare, nel giro di poco tempo, tutte le mosse possibili, pari a circa 10^{120}.

Dalla scacchiera allo schermo

Per quanto possa sembrare fuori luogo, le creature artificiali che popolano i videogiochi odierni hanno come progenitori proprio questi giocatori artificiali di scacchi e dama. Ma che cos'è l'I.A., e perché è così importante per il nostro passatempo preferito? In quanto disciplina scientifica, l'IA si pone come scopo la comprensione delle entità intelligenti; a differenza della filosofia e della psicologia, l'IA cerca di costruire tali entità, oltre a studiarle. Nel nostro caso, lo studio di sistemi di IA riguarda la creazione e gestione di Non Playing Characters (NPC) programmati per agire razionalmente all'interno della struttura di gioco, quindi in un ambito ristretto, limitato alla risoluzione di problemi determinati all'interno di contesti specifici ben delineati. "L'IA è un modo per far fare ai computer cose che sembrino intelligenti". Questo è il pensiero di Peter Molyneux. Un abisso, infatti, separa la ricerca accademica dalle applicazioni ludiche: di fatto, nei videogiochi, il termine IA è utilizzato in maniera impropria. Come precisa Sid Meier: "Non ci sono trucchi, macchine pensanti o simulazioni del pensiero umano che tengano. Il game designer deve imparare a giocare meglio di tutti i suoi giocatori, sviluppare la strategia



migliore possibile e implementarla nella macchina".

Storicamente, l'evoluzione del percorso videoludico dell'IA potrebbe essere assimilata alla lotta per l'emancipazione degli oggetti del tiro al bersaglio. In titoli come *Space Invaders* non può certo essere definito 'intelligente' il ripetitivo ondulare tra i bordi dello schermo e la discesa sempre più rapida della flotta nemica. A distinguere una partita dall'altra è solo la pioggia di proiettili nemici generata casualmente. Per non parlare di *Pac-Man*, il cui successo è da attribuire proprio al fatto che i quattro fantasmini si muovono secondo schemi ben definiti che il giocatore provetto conosce a memoria.

Una delle prime forme di IA si ritrova nei giochi che adottano la tecnica dello scrolling direzionale. L'introduzione di schermate in successione, rispetto ai quadri statici, pone difatti una nuova sfida agli sviluppatori. Un NPC entra in azione solo quando il giocatore raggiunge una certa distanza 'di sicurezza', il che spesso coincide con l'ingresso in una nuova schermata. Certo, non si può ancora parlare di comportamento intelligente ma, gradualmente, i personaggi gestiti dalla macchina sembrano acquistare 'indipendenza' o, perlomeno, il lievitare delle regole di comportamento fa sembrare le loro azioni sempre più simili a gesti 'consapevoli'.

La macchina diventa intelligente

La maggior parte delle IA più evolute nei giochi in commercio è basata su sistemi esperti, raramente (e con risultati non sempre esaltanti) su reti neurali. Un sistema esperto tenta, attraverso l'impiego di tecniche dichiarative, di catturare il dominio di conoscenze proprie di un esperto umano in un settore specifico. La risoluzione di un problema viene affrontata con un approccio dall'alto verso il basso, andando alla ricerca delle corrispondenze presenti nel corpus di conoscenze immagazzinate nel database. Un sistema esperto è relativamente semplice da programmare e da modificare: il rovescio della medaglia è che un'IA di questo tipo si rivela poco flessibile e un avversario umano determinato riuscirà a prevederne regolarmente le azioni.

Una rete neurale, invece, è composta da unità (dotate di un livello di attivazione) e connessioni (ognuna delle quali ha un peso associato ad essa). Le unità connesse con l'ambiente esterno possono essere di input o di output. Dato un input sensoriale, la rete è in grado di produrre l'output corrispondente. Per fare ciò non è necessario un controllo globale: ogni unità esegue una computazione locale basata sugli input delle unità vicine (adottando dunque un approccio dal basso verso l'alto).

Troviamo poi le Macchine a Stati Finiti. Una MSF è una macchina, simulata via software, in grado di passare da uno stato all'altro in base all'input ricevuto. In questo senso le transizioni di stato possono avvenire in accordo con una serie di variabili relative all'ambiente di gioco. È possibile ottenere una MSF guidata dall'ambiente così definita:

- se il giocatore è vicino l'NPC passa allo stato codificato dal modello;
- se il giocatore non è vicino, l'NPC gli dà la caccia utilizzando lo stato inseguimento;
- se il giocatore sta colpendo l'NPC, questo passa allo stato fuga;
- se non si verifica nessuna di queste condizioni è attivato uno stato di movimento casuale.

"Mi sono imbattuto in qualcosa che non riesco a spiegare. La gente si rivolge alla religione per giustificare tali fenomeni."

Garry Kasparov, dopo la sconfitta contro il computer Deep Blue nel 1997

Una condizione ulteriore che è possibile aggiungere riguarda il controllo preventivo dello stato. In altre parole, in base al valore di qualche variabile o funzione, la MSF è in grado di cambiare stato prima che il raggiungimento di quello corrente venga portato a termine. Se una quantità sufficiente di fattori viene soddisfatta durante l'esecuzione di uno stato, la MSF esce da tale stato. Perché l'ambiente di gioco risulti più coinvolgente è necessario che creature differenti svolgano ciascuna determinate azioni. Possono così esistere molteplici stati e le probabilità che ciascuno di essi venga attivato variano da creatura a creatura. Per ogni entità dovremo dunque stabilire una tabella che codifichi, per ogni azione possibile (rappresentata da uno stato nella MSF) la probabilità percentuale di essere eseguita rispetto alle altre.

Una conquista relativamente recente riguarda la possibilità di dotare ogni singola creatura di memoria e apprendimento, fornirla, cioè, della capacità di usare l'esperienza del passato per risolvere nuovi problemi unita alla capacità di ricevere e interpretare le informazioni. Per fare ciò è possibile tenere una traccia del valore di qualche variabile e usarlo nelle funzioni di selezione e implementazione degli stati. Per esempio, si può assegnare a ogni creatura una mappa interna dell'ambiente di gioco. Nel caso in cui una creatura si sia trovata in precedenza in una stanza ricolma di cadaveri di altri NPC, si può fare in modo che la sua aggressività aumenti al successivo ingresso.

Un'altra delle nuove sfide dell'IA consiste nell'adattamento del sistema alle capacità del giocatore. Questo comporta innanzitutto la scomparsa dei livelli di difficoltà, calibrati in risposta alla destrezza dell'utente.

Scacco matto

In ogni caso, il segreto per ottenere una stupefacente IA è da ricercare nelle disposizioni del giocatore: in un contesto fittizio siamo disposti a riempire le fratture tramite l'esperienza personale, per cui se ci troviamo a essere attaccati alle spalle da un'unità nemica, mentre la battaglia infuria su tutt'altro fronte, saremo portati a pensare a un deliberato tentativo di attacco a sorpresa, mentre in realtà può benissimo trattarsi di una routine precalcolata.

Da questo punto, se esistesse una variante videoludica del test di Turing (che sottopone un umano e un computer all'analisi di un interrogante che, in base alle risposte ricevute, deve stabilire le identità degli interrogati: se non è in grado di distinguere l'uomo dalla CPU, questa potrà essere definita pensante) potremmo quasi azzardare di aver raggiunto il limite che separa il giocatore umano da quello digitale.

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

IN DIFESA DI TOWER DEFENSE

Essendo entrato nel mondo del giornalismo come recensore cinematografico durante gli anni del college, mi hanno sempre affascinato le top ten di fine anno. C'è qualcosa di perversamente austero in queste classifiche, come se un intero anno di film, o di musiche, o libri, o videogiochi, potesse essere ridotto a una lista di dieci titoli. È interessante vedere se un singolo 'gioco dell'anno' emergerà dal consenso collettivo, o se la pletora di giochi eccellenti dividerà la critica. Non so quali criteri i miei colleghi useranno per stabilire il loro gioco dell'anno tra tutte le altre uscite del 2007, ma io ho trovato il mio: l'ossessione.

Questo è ciò che distingue la mia scelta, il gioco in Flash di Paul Preece *Desktop Tower Defense*, da qualunque altra cosa abbia giocato quest'anno. E non parlo di rimanere a bocca aperta davanti all'intro di un gioco, come in *God of War II*. Non parlo di passare ore e ore sul multiplayer, come in *Halo 3*. E non parlo nemmeno di ritrovarmi a sognare letteralmente sugli scenari di un gioco, come in *BioShock*, o sulle sue meccaniche, come in *Portal*. No, quello che intendo è ritrovarsi talmente risucchiati in un gioco da pensarci costantemente, anche mentre non ci giocavo; da far diventare il 'solo un altro livello' il mio mantra; tanto che sei settimane dopo ho deciso di smettere di punto in bianco nonostante il crescente senso di vuoto che mi suscitava il non giocarci; tanto che anche ora che sono qui a scrivere questa column preferirei rinfrescarmi la memoria con delle clip di YouTube invece di ricominciare a giocarci ancora perché so che iniziare significa rischiare di perdere le prossime sei ore della mia vita.

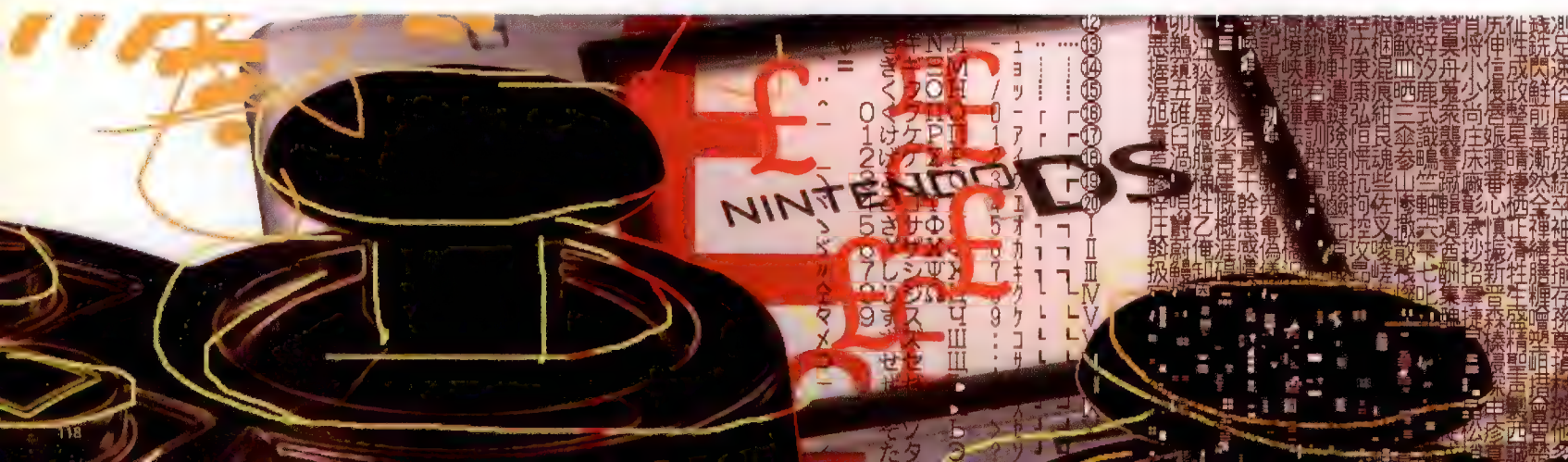
Sapete quando ad alcune persone sembra di star fumando ancora nonostante abbiano smesso anni prima? È così che mi sento per *Desktop Tower Defense*, e al diavolo tutti i rischi che si corrono applicando ai videogiochi l'etichetta di 'dipendenza'.

Ho condiviso i miei pensieri con alcuni amici che lavorano nel settore, un paio di producer e un pubblicista, e sono stati presi in contropiede. Pensavano generalmente che in quasi qualunque altro anno la mia posizione sarebbe stata legittima, ma che scegliere quel gioco in un anno come questo, in cui i giochi su console in particolare sono stati tanto forti, fosse più una provocazione che altro (e sicuramente mi piace essere provocatorio, forse anche più del giornalista medio, ma non era la mia intenzione). Né ho scelto questo gioco perché, come ha affermato un collega giornalista e devoto di *Desktop Tower Defense*, i giochi che si adattano a sessioni brevi come questo sono migliori dei loro fratelli più lunghi (il che volendo è vero, ma non mi sono sentito esattamente allo stesso modo con altri giochi piccoli e quasi perfetti come *Geometry Wars: Retro Evolved* o *Super Stardust HD*). Dunque ho provato a spiegare esattamente perché l'ho trovato tanto intrigante. Ho menzionato il semplice fascino della sua grafica disegnata a mano e degli effetti audio lo-fi. La barra del progresso che si ingrossa progressivamente sullo schermo avvisandomi delle prossime ondate di nemici che avrei dovuto affrontare. Il modo in cui l'intensità degli scontri si evolve dal permettermi strategie profonde e deliberate inizialmente al costringermi a una microgestione frenetica per difendermi dalla fiumana di nemici negli ultimi stage. Il bisogno di bilanciare la costruzione delle unità più deboli (ma più veloci da formare) necessarie per gli stage più lunghi con quella delle unità più potenti (costose e lente a salire di livello) che possono abbattere anche il più duro dei nemici. Il modo in cui il gioco si trova proprio sul filo del rasoio tra semplicità e complessità, incoraggiando la spavalderia dell'high score in un momento e la disperazione della sconfitta in quello subito successivo. Potrei citare tutto questo, ma non so se le mie parole abbiano catturato quello che cercavo di esprimere, ovvero che come il mio film (Taxi Driver), il mio romanzo (Cronaca di una morte annunciata) e il mio show TV (la quarta stagione di The Wire) preferiti, *Desktop Tower Defense* mi è semplicemente entrato dentro come nessun altro gioco quest'anno.

> Non so quali criteri i miei colleghi useranno per stabilire il loro gioco dell'anno, ma io ho trovato il mio: l'ossessione

Almeno finché non ho giocato a *Rock Band* durante il Thanksgiving. Più esattamente, dopo essere tornato a New York da Los Angeles, dove avevo passato la festività mangiando, dormendo e giocando a *Rock Band* con lo stesso gruppo di amici fino all'alba, e aver sentito una vaga sensazione di vuoto che ho velocemente diagnosticato come un buco nella mia anima dove prima c'era la mia band. Ero stato catturato dai *Guitar Hero*, ma mai ai livelli di *Rock Band* e della sua perfetta combinazione di elementi per creare il simulacro incredibilmente accattivante del suonare in una vera rock band. Come per *Desktop Tower Defense,* ho sentito intensificarsi ancora una volta la vecchia, piacevole stretta dell'ossessione (qui incarnatasi nella spinta a far pratica con le percussioni, la chitarra e il canto per essere ancora migliore quando la mia band si riunirà di nuovo) che mi preannunciava l'arrivo di un secondo candidato al titolo di gioco dell'anno. E assieme a questo, la consapevolezza che non avevo alcun criterio che mi avrebbe permesso di decidere tra questi due titoli: il gioco che non riesco a smettere di giocare e quello che ho paura di ricominciare a giocare.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup



BAD GAMES Il Lato Oscuro dei videogiochi

IL POTENZIALE INESPRESSO DI NINTENDO Wii

Ok, e così abbiamo avuto la prova che è possibile interagire con un videogioco con un tipo di interfaccia sempre più immersiva. Grazie a Nintendo Wii abbiamo provato l'ebbrezza di colpire una palla come se tenessimo davvero in mano una mazza da baseball. Poi abbiamo voluto essere dei ninja, scagliare frecce come fossimo Link in persona, o preteso che il controller fosse un volante da sterzare, e abbiamo persino finto di tagliuzzare cipolle, mescolare il brodo o pulire il pesce. E le cose funzionavano per benino, per un istante ci credevamo davvero. Insomma, le promesse di Wii sono state in parte mantenute e non ci sarebbe poi di che lamentarsi.

Siamo del resto ad uno stato pionieristico per l'interazione videoludica, un preludio a cose ben più grosse che non mancheranno di farci discutere in un futuro, si spera, non troppo lontano. Non rischio di fare dietrologia ricordando che ho passato anni, anche in tempi non sospetti, a dire che le interfacce erano prossime a darci grosse soddisfazioni. Una delle linee evolutive del gioco digitale più promettenti, e quindi più sopravvalutate dalla miope, strabica massa degli esegeti del bump mapping e degli oltranzisti dell'hi-res che inquina la critica videoludica 'cut and paste', è del resto quella che vede i controller sempre più trasparenti rispetto alla nostra percezione. Una delle possibilità più grandi per le interfacce è quella di scomparire sempre più come territorio limitrofo tra il reale e l'immaginario, o di farsi promessa tangibile di una illusoria unità dell'esperienza: in poche parole, o il controller scompare, o 'diventa' qualcos'altro.

C'è di più. La sterzata di Wii non va sottovalutata neppure perchè è stata così ben congeniata da iniziare davvero ad attirare verso i videogiochi dei tipi che non avremmo mai pensato dei nostri. Nel bene, come nel caso delle esponenti del gentil sesso o di bei personaggi attratti dai giochi ma prima sempre scoraggiati dai controller. Oppure nel male, come nel caso dei fighetti di ogni risma che ti guardano come se avessi tre occhi se non hai *pro evoluscion socca*, dei tuttologi modaioli e decerebrati, o delle imbolsite cariatidi di ogni età pronte a saltare sul carrozzone dei *gheims e/o gheim stadiis*.

Ecco perchè tutto questo potenziale di Wii non mi basta più, bisogna passare alle applicazioni più estreme, quelle per chi vuol davvero andare oltre. Voglio iniziare a divertirmi sul serio e provare cose davvero terrificanti, cose che per adesso non ho la possibilità di trovare, comprare, o procurarmi da un qualche *pusher* di nefandezze digitali. Cose che non interessano a tutti perchè i benpensanti se ne ritirerebbero inorriditi. Dove sono l'ultraviolenza, le esperienze scorrette, sbagliate, terribili, che sono poi quelle più divertenti di tutte e che rischierei di voler provare nella vita reale senza un *avatar* espiatorio? Se *The Warriors* non fosse stato programmato, consentendomi di riversarvi di continuo alcuni dei miei più profondi istinti anti-sociali, sarei finito probabilmente in galera con un pugno di altri scalmanati. Più estrema è l'esperienza, maggiore è il suo fascino, come anche la necessità della valvola di sfogo. Esiste un sostrato pre-culturale in noi, la coscienza dell'identità che ci spinge a massacrare l'altro. Siamo diversi, quindi posso distruggerti. Ce lo insegnano in molti, da Roger Caillois a Primo Levi. Quella videoludica è solo una delle migliori valvole di sfogo. Ma allora a cosa serve il *Wiimote* se non posso usarlo per percuotere nevrasticamente la testa di una vittima non senziente, creata a questo nobile scopo di utilità sociale, godendo del verosimile feedback offertomi da audio, video e vibrazione?

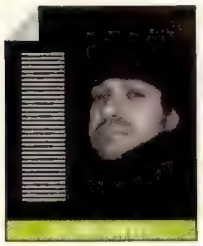
E dove sono le tette e la possibilità di sfruttare il digitale non per allontanarle, ma per accrescerne convenientemente il migliore degli utilizzi possibili? Basta con *Mario Party*. Vi sbrigherete voi maghi del codice e della grafica a farmi smettere di fare il gioco della bottiglia e a programmarmi un bel *crossover* tra un party game e *Twister* in cui nei *battle games* si fa *sex, not war*? Non dico nulla a Nintendo, vi pago il tappetino, finanzio i bicchierini per il rum. Lo chiameremo *Wii Orgy*. E basta con questo dannato multiplayer online. Morte al gioco a distanza. *Come and play with me at home*. A che gioco giochiamo oggi? Ho qui *Big Mama & Pappa*, *Princess Peach Jack Off* e *Ninten-doggy Style*.

Insomma, è il momento di affiancare dell'altro a tutto l'universo videoludico tipico, a tutto questo fantastico programmato, istituzionalizzato, reso genere, pre-confezionato. Bisogna ritrovare un fantastico insidioso, che si insinui nei territori del reale e ci faccia venire dei dubbi sui confini dell'immaginario. È doveroso re-iniettare nei videogiochi la scorrettezza necessaria a renderli di nuovo qualcosa che in parte rimane adatto a molti, ma non a tutti. Non sto dicendo che non ci siano bei giochi lì fuori, o che dovremmo smettere di giocare a giochi più tradizionali. Sto solo cercando di rappresentare il partito degli scontenti, degli annoiati, di quelli che hanno scavato così tanto nel passato da non riuscire più a essere dei nostalgici, e che aspettano il futuro con tali aspettative da trovare sembrare terribilmente insipida la maggior parte della minestra riscaldata che viene loro spacciata come una novità.

Ci darete questa vera ventata di vita, o dovrete per forza farci ricorrere all'elettroshock *home-made* di un impianto *Painstation* più o meno letale?

> Basta con *Mario Party*. voglio un *crossover* tra un party game e *Twister* in cui si faccia sex, not war

Marco Benoît Carbone si è occupato di videogiochi, cinema e musica come critico specializzato, traduttore e saggista. Ha fondato l'associazione culturale Ludica ed è l'animatore di Gorgòn, Rivista di Cultura Polimorfa



BIFFOVISION

UN ANELLO PER SCHIANTARLI

Si può dire oltre ogni ragionevole dubbio che la lineup software dell'Xbox 360 sia pressoché inimitabile, al momento. Non penso che sia necessariamente il più vario tra i portfolio, ma offre il tipo di titoli che io voglio giocare. Di contro, il Wii è una macchina geniale, ma comincio a pensare che avrebbe davvero beneficiato di un po' più di verve grafica. E, sapete, di qualche gioco AAA in più. E la PlayStation 3... no, davvero, cosa diavolo è successo?!? È una bufala delle proporzioni del Beagle 2, eccetto per il fatto che se Sony avesse diretto la sfortunata missione del lander su Marte, avrebbero messo su un finto blog gestito da qualcuno chiamato 'Astrodude 3000', che avrebbe postato ogni giorno per dire quanto la missione fosse stata in realtà un 'dannato successo', e di quanto sia 'pheego' e 'mitico' Colin Pillinger. E poi, non essendo riuscita a convincere nessuno, Sony avrebbe mandato un altro lander su Marte, più economico, eccetto che a quel punto nessuno le avrebbe più dato retta.

Al tempo in cui scrivevo quella stupidaggine di Digitiser, solitamente evitavo la domanda su quale console la gente avrebbe dovuto comprare. Avrei detto cose come: "Oh, dipende da quale tipo di giochi vi piacciono, moc-moc-a-moc, state lontani dai miei cassonetti, capite?" Eccetera.

Ma adesso non sono più sul treno dell'imparzialità, e se qualcuno mi chiedesse quale console comprare non esiterei a consigliare l'Xbox 360. O il Wii, se fosse una persona anziana o una ragazza. O qualcuno a cui piace tenere in mano cose che gli ricordano il suo gingillo (se lo ha). La mia fede Xbox-centrica, tuttavia, è stata duramente messa alla prova negli ultimi dieci giorni, dopo che ho acceso il mio 360 solo per ritrovarmi di fronte il famoso 'red ring of death'. Questo, come molti di voi sapranno, rappresenta un errore irrecuperabile dell'hardware.

Non mi era mai morta una console prima. A un certo punto ruppi il mio SNES, perché da ubriaco avevo tentato di spingere a forza una cartuccia nello slot, piegando i pin, ma difficilmente si sarebbe potuto dare la colpa a Nintendo. No, era chiaramente colpa dell'oste che mi aveva venduto l'alcol. Il mio Xbox 360, invece, si è rotto dopo soli due anni perché era chiaramente messo assieme con lo sputo. Visitate praticamente qualunque forum di videogiochi e troverete almeno un thread dedicato a gente il cui 360 è esploso. Il mio aveva, in effetti, cominciato a morire un anno fa, quando smise di farmi andare online. Negli scorsi sei mesi, aveva sviluppato la tendenza a bloccarsi nel mezzo dei giochi. E poi, a dieci giorni dal giorno in cui sto scrivendo questo pezzo, è morto definitivamente, e quelle luci rosse che lampeggiavano impazienti attorno al pulsante d'accensione mi comunicavano che le sue interiora erano implose in modo irreversibile.

> Perché dovrei prendermi il disturbo di impacchettare e spedire una macchina che avrebbe dovuto funzionare in primo luogo a tempo indefinito?

Sono un po' triste, a essere onesti. C'erano un sacco di detrattori di Microsoft quando la console fu lanciata, ovviamente, ma avevo sempre pensato che fosse un sistema solido e dall'aria attraente, che faceva bene molte cose. Ora ho scoperto che il vecchio adagio 'l'abito non fa il monaco' è vero una volta di più: il mio Xbox 360 sarà apparso magnifico, e avrà fatto cose meravigliosamente sporche a letto con me, ma tutto questo mi ha impedito di vedere che nel profondo aveva debilitanti difetti della personalità sin dalla nascita.

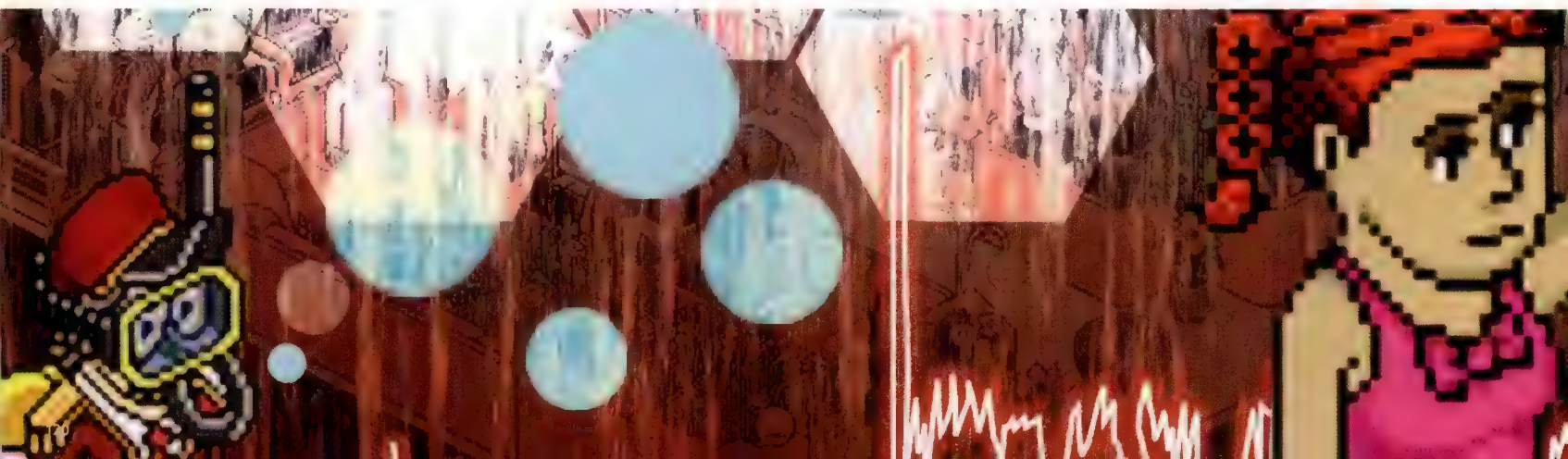
Spero davvero che Microsoft abbia messo a punto l'architettura, perché vedermi morire una console mi ha davvero succhiato via un sacco di devozione. Già odio i PC, e sto scrivendo questa column su un Mac perché sia il nostro portatile che un PC fisso sono morti senza speranza di un recupero abbordabile (o così ci ha detto un grassone al negozio). Sfortunatamente, i PC sono un male necessario: i miei figli ne hanno bisogno per i compiti, e per parlare con gli sconosciuti in chat. Ma non ho bisogno di possedere una console Microsoft. Ho altri sistemi, apparentemente più affidabili, su cui giocare.

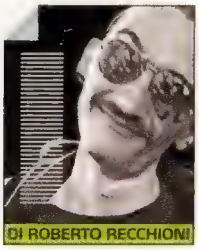
So che Microsoft ha esteso la garanzia del 360 e si suppone abbia sistemato l'hardware nei modelli recenti, ma la cosa resta abbastanza ingiustificabile. Perché dovrei prendermi il disturbo di impacchettare e spedire una macchina che avrebbe dovuto funzionare in primo luogo a tempo indefinito? Soprattutto quando, in un periodo come questo, non c'è alcuna garanzia di riaverla in tempo per Natale. Come faccio a giocare il mio *Call of Duty 4*?

Sfortunatamente, questo è un chiaro effetto collaterale del modo in cui l'industria funziona. È l'infinita pressione verso il rispetto delle deadline imposte dall'anno finanziario, la precedenza delle esigenze dei committenti sulla saggezza degli ingegneri. Evidentemente, l'Xbox 360 è stato gettato sul mercato in tempo per Natale 2005 perché Microsoft temeva la presenza allora ancora minacciosa della PS3 di Sony (oh, se solo avessero saputo quello che tutti sappiamo oggi).

Ovviamente, il 360 si è ormai costruito una base troppo solida perché questo veloce succedersi di errori hardware possa danneggiarne l'immagine. Non quando almeno una delle sue rivali continua a vendere la sua console con la grazia di un venditore di torte con un'ape nel vestito. Spero solo che la lezione sia stata imparata per il futuro, perché Dio solo sa quanto costa a Microsoft fare tutte queste riparazioni.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione





DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA

POSSO INVITARTI A CENA? HO GIÀ PRENOTATO AL DORIA

Ogni volta che si rivendicano i diritti culturali di un media, il primo che viene immediatamente sbandierato e posto come sacro è quello della libertà d'espressione. A meno che voi non siate un tiranno di Latveria o un senatore del Texas, immagino che condividiate.

Io non ho dubbi sul fatto che ognuno debba avere pieno diritto ad avere idee proprie e piena possibilità di esprimere queste idee liberamente, se lo ritiene utile, necessario o semplicemente divertente. Io non ho dubbi sul fatto che un film, un romanzo, un fumetto o un'opera d'arte in genere possano trattare di qualsiasi argomento, raccontare qualsiasi storia, dipingere qualsiasi immagine. Anzi, sono uno di quelli che sostengono fermamente che più l'arte è provocazione culturale, più è interessante e valida... ma allora perché ho tante remore ad allargare lo stesso discorso anche ai videogiochi? Vi faccio un rapido esempio per farvi capire dove nascono i miei dubbi: American Psycho di Bret Easton Ellis è uno dei migliori libri degli ultimi trent'anni. Il libro racconta le vicende di Patrick Bateman, un rampante yuppie degli anni '80 che per ammazzare il tempo ammazza la gente, e lo fa con metodi che potremmo definire *creativi*. Per farvi capire, una delle scene clou del romanzo vede la partecipazione di una ragazza, un tubo di plastica, dell'acido, un trapano Black & Decker e un topo di fogna.

Un topo di fogna *affamato*.

All'epoca della sua pubblicazione, il romanzo fece scalpore per l'approccio asettico, quasi chirurgico, con cui Easton Ellis aveva trattato tutta la vicenda, non consegnando al lettore nessuna facile bussola etica o morale con cui orizzontarsi nel desolato panorama psicologico rappresentato dalla mente del suo protagonista. Quando lessi American Psycho, lo trovai un libro geniale, feroce, corrosivo e scritto meravigliosamente. Non mi posi alcun dubbio se, dato l'argomento, fosse stato o meno il caso di pubblicarlo. Del resto non mi ero mai posto il dubbio neanche davanti a opere che avevo apprezzato di meno ma trovato ugualmente disturbanti. Qualcuno le aveva scritte, qualcuno le aveva volute pubblicare, io potevo scegliere se avevo voglia di leggerle o meno. Che problema ci sarebbe dovuto essere?

Qualche mese fa mi sono imbattuto in un sottogenere di un sottogenere videoludico, i *rape game*: i giochi di stupro. Sostanzialmente i rape game sono una deriva degli 'hentai', i videogiochi erotici giapponesi. Lo schema ludico di un hentai game è piuttosto classico e si basa su alcuni meccanismi consolidati: si incontra una bella ragazza dagli occhi grandi e dai capelli di colori improbabili, si stabilisce un contatto e, di appuntamento in appuntamento, si cerca di azzeccare tutte le mosse giuste per portarsela a letto. I rape game funzionano alla stessa maniera, solo che la ragazza va pedinata di nascosto per imparare le sue abitudini, rapirla in tutta sicurezza (un consiglio: la metro a tarda ora è il luogo ideale) e portarsela nel proprio covo. A quel punto il gioco vi permetterà di violentarla nelle maniere più creative possibili, mettendo in scena tanto i classici del repertorio *bdsm* occidentale, quanto le derivazioni più estreme di quello orientale. Più si diventa bravi, più si ottengono strumenti di tortura e azioni possibili e alla fine del gioco si guadagna una modalità 'free' il cui nome dice tutto.

> Il media videogioco non è alla pari di tutti gli altri media: è superiore. E ciò deriva dalla sua capacità di trascinare in un'esperienza diretta

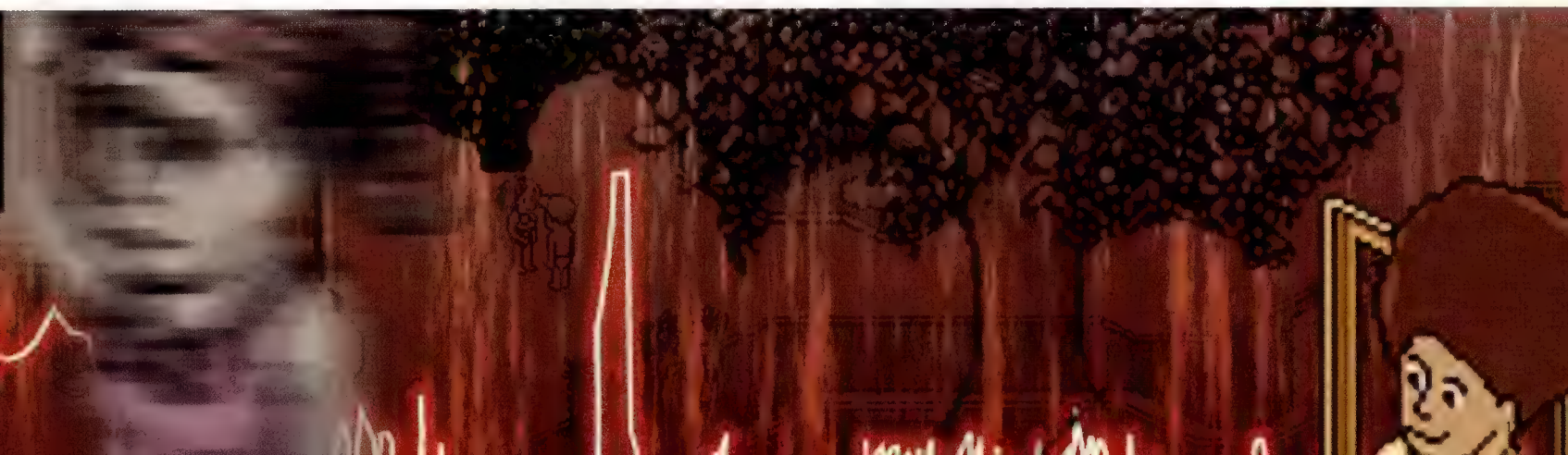
Il fatto che giochi del genere vengano prodotti e venduti si avvicina al vostro limite di cose che si possono fare e cose che non si dovrebbero poter fare? Al mio ancora no.

L'unica cosa dei rape game che davvero mi ha disturbato è stata la generale pochezza qualitativa del prodotto in quanto tale. In linea di massima, però, l'esistenza dei rape game non mi ha fatto rimettere in discussione la mia idea sulla libertà d'espressione. Poi mi sono chiesto: ma lo avranno fatto anche con delle bambine/ragazzine come protagoniste? Grazie a Google, la risposta è arrivata in fretta, ed è stata ovviamente positiva.

Ecco, a quel punto ho dovuto capitolare, arrendermi al vecchio reazionario che ogni tanto mi rugge dentro, e accettare il fatto che per me quello era troppo... e che pur non essendoci coerenza nel fatto che avrei visto un film o letto un libro con protagonista un pedofilo senza pregiudizio alcuno, la semplice idea di giocare un gioco che mi avrebbe permesso di interpretarne uno mi dava sui nervi. Poi ci ho riflettuto e mi sono ricordato che a me, pur essendo un fiero carnivoro, ha sempre dato sui nervi anche la serie di *Deer Hunter*, il simulatore di caccia ai cervi che tanto successo ha avuto in America. E mi sono ricordato pure che non sono riuscito a giocare nessun FPS bellico ambientato nella guerra del Vietnam o in quella in Iraq perchè non riuscivo a sparare ai *presunti* cattivi del gioco, io che, sotto sotto, sono un americanofilo del cazzo.

Chi produce videogiochi tende a difenderne la libertà espressiva dicendo che essendo un media alla pari degli altri dovrebbe avere la loro stessa libertà espressiva. Io mi sono convinto che le cose non stanno così. Il media videogioco non è alla pari di tutti gli altri media: è superiore. E credo pure che questa superiorità derivi, in gran parte, dalla sua capacità di trascinare chi gioca in un'esperienza diretta e non più simulata-raccontata-evocata. Però credo pure che questo enorme potere, del tutto nuovo nella scena dei media tradizionali, porti con sé tutta una serie di nuovi dilemmi morali, etici e artistici che devono essere affrontati e affrontati in fretta, prima che le leggi del mercato riducano il tutto a una semplice legge della domanda e dell'offerta.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

QUANTO È PROFONDO IL TUO AMORE?

Basandovi su quanto da me detto fino a qui, penserete forse che *Indigo Prophecy* (AKA *Fahrenheit*) sia uno dei miei giochi preferiti. Ha poche cut scene, ma soprattutto rende ogni cosa interattiva, anche quelle che altri giochi non andrebbero a toccare. Voglio dire: potete suonare la chitarra per sedurre sconsideratamente la vostra ex. Se questo non è un intrattenimento che ha un peso nella vita allora non so cosa sia. Applaudo senza dubbio la sua temeraria incursione in questi nuovi territori, ma la sua interattività è carente. 'Incontentabile', starete pensando. 'Prima vuole che sia tutto interattivo, poi vuole che sia anche fatto bene'.

Prendete una penna, veloci! Ora, su una scala da 0 a 10, date un voto all'interattività offerta dai seguenti: la schermata 'premi un pulsante per continuare' al termine del caricamento di un gioco __, lo skating in *Tony Hawk* ____, un'installazione artistica che è fondamentalmente un'enorme scultura in cui si può camminare e premere un bottone per accendere una luce rossa ____, Timecode, il film del 2000 in cui lo schermo è diviso in quattro sezioni sincronizzate che mostrano contemporaneamente eventi interessanti ____, qualunque vecchio film ____, un libro game ____.

Non bisogna essere dei professionisti per sapere che non tutta l'interattività è uguale. Solo un cambiamento marginale evolve il 'premi un pulsante per continuare' nel 'premi questo pulsante specifico in questo intervallo di tempo per continuare, altrimenti hai perso', un tipo di interazione che io amo chiamare 'game design cercasi', ovvero: "Non sono riuscito a immaginare bene come avrebbe potuto funzionare, ma ho avuto questa idea fantastica per cui ti troverai in questa situazione assurda e penserai: 'OH MIO DIO', ma a quel punto dovrai premere i pulsanti giusti nel momento giusto e vedrai quest'altra cosa bellissima che viene dopo! Una bomba!". E non solo le sequenze d'azione di *Indigo Prophecy* usano questo stile d'interazione. È anche il modo in cui si concludono i boss fight di *God of War*, ad esempio. Cosa ne pensate di questi giochi? Uno dei due è meglio?

I libri game sono l'esempio inveterato di una struttura interattiva appena un gradino più su: il grafico ad albero. Vi irritavano presentandovi dialoghi a bivi in cui desideravate immettere ciò che avreste realmente far voluto dire al vostro personaggio. Questo è il loro limite maggiore: avrebbero dovuto chiamarsi 'Scegli tra Alcune Avventure Create da Altri', ma la gente del reparto marketing probabilmente non ha gradito. I grafici ad albero in varie forme sono molto comuni nei videogiochi; per fare un esempio, le prime avventure Sierra li utilizzavano per rappresentare l'esplorazione dello spazio. Si cammina oltre il bordo di una schermata e si raggiunge quello di un'altra. In un gioco 3D moderno, l'esplorazione dello spazio è un'esperienza molto più ricca in cui ci si sente estremamente più coinvolti, con il terreno che si svela mano a mano in una delicata risposta al proprio input. Uno dei due è meglio dell'altro?

> "Ma vi immaginate un Tony Hawk dove si vede il vostro skater agire autonomamente e in cui spunta un menu per il prossimo trick?"

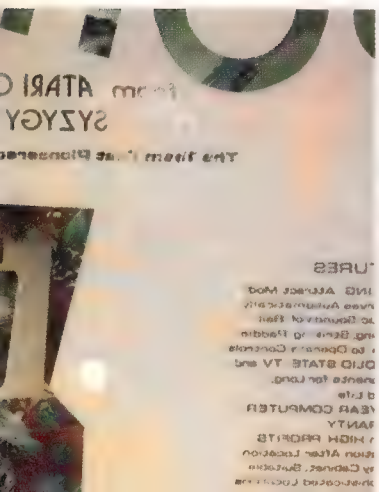
Quello 'della porta e della chiave' è un altro vecchio trucco. Alle volte lo si accetta, perché non c'è altro modo di trattare con un enorme e robustissimo cancello chiuso. Altre volte si vorrebbe trovare il pulsante per 'strattonare la principessa' così da spiegarle educatamente che se i non morti stanno divorando il suo regno non c'è tempo di andare a trovare il braccialetto che ha perso nelle paludi.

Evidenziando questi limiti, non voglio comunque implicare che le interazioni semplici non siano valide. La musica è in realtà lo spazio tra le note. Non tutti i film traggono beneficio da tagli di scena continui e riprese vertiginose tipo videoclip di MTV. *Super Smash Bros.* è un gioco altamente sistemico le cui schermate sembrano quelle di un adventure Sierra ma che non verrebbero migliorate dall'aggiunta di una rigogliosa esplorazione tridimensionale in cui si viaggiasse tra le arene dopo i combattimenti. Tutto si risolverebbe comunque in una scelta delle varie aree, e porterebbe a desiderare di poterle semplicemente scegliere da un menu.

Ma vi immaginate un *Tony Hawk* a bivi, dove si vede il vostro skater agire autonomamente e in cui all'improvviso spunta un menu per il prossimo trick (A: Flipkick, X: Roast beef con Lipslide Revert, eccetera), il tipo esegue quel trick e poi continua per la sua strada? Non vi sembrerebbe di star scivolando su uno skate, no? Questo perché l'interazione con lo skate di *Tony Hawk* è un sistema di gioco legittimo, che consente moltissimo spazio all'espressione creativa del giocatore, molto più analogico e meno discreto delle strutture interattive sopra menzionate. Quando si rigioca un livello di *Tony Hawk* per la milionesima volta, si ha semplicemente un'ulteriore prova del fatto che l'esperienza viene creata da zero con il proprio input. Quando si rigioca *Indigo Prophecy*, ci si accorge di star scegliendo tra una manciata di possibilità separate create da qualcun altro, e l'illusione della propria influenza svanisce.

Gli ambiti in cui i sistemi si progettano più facilmente sono quelli fisici: combattimento, movimento, ritmo, in poche parole i *topoi* dei videogiochi. Non siamo molto abili a crearli per argomenti astratti o emotivi, e per questo ci ritiriamo verso interazioni più discrete. Mentre suonavo la chitarra per la mia ex in *Indigo Prophecy*, avrei voluto sentire di aver creato io stesso l'esperienza. Come potremo progettare un sistema che lo renda possibile?

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies01

TREND, PREVISIONI E PROFEZIE

Alan Kay, padre della programmazione a oggetti, ebbe a profferire in tempi non sospetti: "Il miglior modo per prevedere il futuro è inventarlo". Quello che mi propongo di fare, nelle prossime righe, è delineare (inventare?) alcuni trend videoludici e ipotizzare possibili scenari a breve-medio termine (un lustro). Un'avvertenza: il confine tra prevedibile ed improbabile è sottile, ma nessuna delle 'profezie' che seguono è impossibile. In alcuni casi, le eventualità descritte sono già realtà... per qualcuno, ma non per tutti.

3D Gaming: La visualizzazione tridimensionale rappresenta una delle principali aree di sviluppo per il cinema e per la televisione. I videogame seguiranno l'esempio degli altri media. Nei prossimi anni, verranno introdotti sul mercato a prezzi accessibili occhiali 3D ad alta definizione. Questi accessori diventerannno diffusi come le attuali webcam ludiche (EyeToy). Del resto, sistemi di 3D gaming collegabili a televisori HDTV sono già disponibili per PC negli Stati Uniti, anche se al momento non esiste un vero e proprio mercato. La situazione potrebbe cambiare radicalmente quando Microsoft e Sony introdurranno applicazioni ad hoc per le proprie piattaforme.

IndieGaming: Il 2007 è stato l'anno della consacrazione degli sviluppatori indipendenti. L'avvento di sistemi di distribuzione alternativi, come Xbox Live e PS Network, ha favorito la diffusione di titoli sviluppati da piccoli studios. La scena indie per PC è vivace, grazie anche a catalizzatori come l'Independent Games Festival. Nel 2008 e negli anni a venire, l'indie scene crescerà ulteriormente, trascendendo formati, generi e formule consolidate. E come corollario...

ArtGames: Il segmento degli artgames è destinato a esplodere nei prossimi mesi. Assisteremo a una proliferazione di screensaver procedurali (*LocoRoco* per PS3), installazioni interattive (es. Aquatopia, Mesmerize, Tori-Emaki), giochi politici (*Super Columbine Massacre RPG*!) e progetti espressamente artistici (*The Path*), alcuni distribuiti gratuitamente, altri a costi irrisori attraverso canali corporate.

Interfacce invisibili: il Wii ha segnato una rivoluzione, ma la ridefinizione delle interfacce di controllo è solo all'inizio. Nei prossimi anni il riconoscimento vocale diventerà sempre più diffuso e lo stesso vale per l'interazione gestuale, finora poco sfruttata, attraverso webcam come Xbox Live Vision e PS Eye e i loro successori (si pensi a un gioco come *Operation: Creature Feature* per PS3).

Pay-per-play: In aggiunta alle formule standard, Sony, Nintendo e Microsoft svilupperanno forme di abbonamento per i loro servizi ludici (Xbox Live, PS Network, Virtual Console). Gli utenti potranno scaricare un certo numero di giochi dietro pagamento di un 'fee' mensile, semestrale o annuale: è la formula della pay-per-view. Del resto, una formula analoga è già applicata da Microsoft per il lettore multimediale Zune (vedi Music Pass).

Digital Delivery: la distribuzione digitale di videogame è destinata a crescere esponenzialmente nei prossimi anni, affiancando e integrando, le formule retail (GDO e negozi specializzati, fisici o online). Piattaforme come Xbox 360 e, in misura minore, PlayStation 3, diventeranno centrali per il noleggio di film HD (probabilmente attraverso NetFlix o Blockbuster).

> "Il confine tra prevedibile ed improbabile è sottile, ma nessuna delle 'profezie' che seguono è impossibile"

MMO per console: *World of Warcraft* ha profondamente trasformato il panorama ludico PC. Seguendo l'esempio di FPS e RTS, anche questo genere è destinato a crescere e svilupparsi anche su console. *EverQuest* su PS3? Una certezza. *Animal Crossing MMO* per Wii? Idem.

Virtual Worlds: Second Life rappresenta un esperimento interessante, anche se fallimentare, dei mondi virtuali di nuova generazione. L'introduzione di piattaforme software più stabili, accessibili e intuitive favorirà l'avvento di questi portentosi strumenti di comunicazione, espressione e socializzazione a distanza. Google, Sony, MTV sono solo alcune delle aziende che introdurranno, nel corso del 2008, i loro metamondi.

User-Generated Content: chi ci segue sa che questo tema ci è particolarmente caro e, non a caso, ne parliamo da anni. Il 2008 sembra essere destinato a segnare una svolta nell'ambito della produzione creativa dei fan, grazie a giochi come *LittleBigPlanet*, *SingStar* e *Unreal Tournament III* per PlayStation3 che non solo prevedono ma incentivano e incoraggiano la creazione di mod, livelli, video anche su console. Sul fronte PC, *Spore* dovrebbe ridefinire la nozione stessa di 'partecipazione' ludica. Infine, se XNA riscuoterà il successo che si merita, potremmo assistere a una straordinaria produzione di contenuti 'dal basso'. E Sony, molto probabilmente, seguirà a ruota con un servizio analogo.

In-Game Advertising: è destinato a crescere considerevolmente, in quantità e qualità. Gli esperimenti di advertising dinamico e customizzabile di Sony con *PAIN* e di Microsoft con *Sensible World of Soccer* sono le prime avvisaglie di una profonda trasformazione delle formule di business. Nei prossimi anni l'in-game advertising diventerà una delle forme principali di introito per i videogame. I canali televisivi videoludici (ex. Gran Turismo TV, Project Gotham TV etc.) diventeranno efficaci veicoli promozionali.

Micro-transazioni ludiche: anche queste, destinate a esplodere. L'acquisto di oggetti in-game (veicoli, personaggi, livelli, funzioni) crescerà esponenzialmente. Seguendo gli esempi dei publisher coreani (si pensi a Nexon, per esempio), le aziende occidentali distribuiranno giochi online 'gratuiti' dando agli utenti la possibilità di acquistare gli item che preferiscono per pochi centesimi.

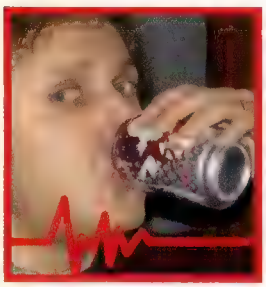
Matteo Bittanti svolge attività di ricerca sui videogame presso la Stanford University e la University of California, Berkeley. Per ulteriori info: mattscape.com.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Un recente studio condotto dal laboratorio di Dermatologia Forense di Cleveland ha rivelato che scrivere a **Game Pro** migliora le aspettative di vita di circa 4 anni e 8 mesi. Se volete provare, l'indirizzo di **Borderline** è sempre il solito: gamepro@sprea.it. Qualora le robe tecnologiche (sì, tipo i videogiochi) vi intimoriscano, imbrattate un pezzo di carta di inchiostro, appallottolatelo e scagliatelo con forza verso Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Scrivendoci sopra che è per **Game Pro**, eh. C'è persino un forum ufficiale, perché siamo gente seria: http:\\forum.gamesradar.it. Il vecchio Metalmark ci bazzica e cattura scampoli di pensieri per **Borderline**. Passate a salutarlo, se no ci rimane male (è un vecchio sentimentale).



MONSTERMAN

La vita è davvero complicata, ma non possiamo prendercela con nessuno, perché è colpa nostra. Essere animali intelligenti ci ha dato dei grandi vantaggi, su questo non c'è dubbio: la ruota, l'Intellivision, il Sudoku, Vallettopoli. Per carità. Però ci siamo anche imbrigliati in un gran bel groviglio di regole, routine, convenzioni e formalità. Ed è inutile che tu che leggi storci il naso e fai l'anticonformista, perché il dire "quanto è bello il mare d'inverno" e "io non ho la televisione in casa" è una grande boiata. E falsa. E conformista, per giunta. Della peggior specie.

Il fatto è che siamo in una società più o meno civile, non siamo esseri soli e indipendenti. La libertà ce la dobbiamo cercare diversamente, che in sostanza significa solo che dobbiamo darle un significato più profondo, più ragionato. Era Hegel che diceva qualcosa sul fatto di essere liberi nel compiere il proprio dovere? Onestamente non me lo ricordo con certezza, e cercarlo su internet mi farebbe squalificare dal notaio. Ma tanto Hegel non lo ha mai capito nessuno, quindi non credo di correre rischi. I videogiochi, in parte, questa libertà ce la fanno ritrovare. Sono banchi di sperimentazione multilaterale, perché nel gioco assumiamo un'identità (o la negazione di essa) per poi agire, in limiti più o meno ristretti, in contesti che nel 99% dei casi esulano dal nostro ordinary world. Ma il videogioco è libertà anche come riflessione. Pensateci. Borderline è libertà, il vostro periodico brandello di caos e anarchia. Libera perché ci unisce per caso e ci fa capire quanto siamo simili. Mi sto pericolosamente abituando a voi. Andiamo avanti e vediamo che cosa succede

Marco Accordi Rickards
Metalmark

WINTER DREAMS

Salve, mi chiamo Matteo, ho 20 anni e sono le 23:40 di venerdì 22 dicembre 2007 mentre scrivo ALLA RIVISTA. Oggi ho passato una strana giornata, fuori dall'ordinario. Appena apro gli occhi mi ritrovo a zompettare felicemente con un paio di simpatici baffi attaccati alla faccia, in un mondo fantastico, colmo di funghi, tubi, monete e strane creature. Mi avventuro in uno dei coloratissimi tubi che, con un'orecchiabile melodia, mi spedisce in un nuovo, strano posto. Ora sono in un'auto, la radio passa brani anni Ottanta, fuori il colore rosa fa da padrone. Intuisco di essere in compagnia di alcune temibili tizi che, con uno strano accento, mi incaricano di "sistemare" un tale. Definiscono il nome di quest'ultimo, non lo conosco, ma un istinto naturale mi dice che devo obbedire, senza discutere. Ma un'improvvisa scarica di colpi da fuoco investe la vettura in cui sedevo. In seguito a un violento incidente, mi risveglio misteriosamente in una tetra magione. Poche ore più tardi, ho già raccolto centinaia di chiavi e ucciso altrettante creature di ogni tipo, dall'aspetto poco "vivo". Scendendo nei meandri dello scantinato per recuperare l'ennesima chiave, si spegne improvvisamente la luce, il terrore mi pervade, ma, quando si riaccendono, le luci intermittenti dei neon hanno lasciato posto a delle mistiche torce. Ora sono in una tomba, alla fine della stanza c'è una leva, oltre un ponte fatto di corde e tavole dall'aspetto poco rassicurante.

So di doverla tirare, quella leva, anche se non conosco la reazione che provocherà. Devo farlo. Mi faccio forza e cerco di attraversare il ponte, ma all'improvviso ecco che sbuca un temibile dinosauro che mi divora inesorabilmente. "Sono morto", penso tristemente tra me e me. Ma mi accorgo che non è così. Vengo catapultato misteriosamente in un'oscura stazione spaziale su Marte, colma di altrettanto oscure presenze, ma non faccio nemmeno tempo ad ambientarmi che rinvengo in una città nel fondo degli abissi marini, dove molte bambine mi puntano contro le loro dita accusatorie definendomi "il cattivo": sono colto da sensi di colpa lancinanti. Be', oggi ho sconfitto colossi cavalcando il mio fido destriero, ho salvato il mondo da un robot con testate nucleari e ho addirittura salvato la galassia in compagnia di un eroe con la corazza verde. Oggi mi sono divertito, ho provato profonde emozioni di ogni genere, sono stato un eroe. Molti, la mia, la definiscono pazzia... ma non lo è. Altri mi definiscono un bambino, ma non mi sento tale. Ma ora sono stanco, mancano 15 minuti a mezzanotte. Non so che cosa mi attenda domani, quali mondi sarò chiamato a soccorrere, con quali entità sarò costretto a misurarmi, ma di una sola cosa sono assolutamente convinto: sarà tutto maledettamente bello.

Matteo Zennaro, alias Rina2004

Proprio quello che volevo esprimere nell'introduzione di questa Borderline, qui a sinistra. Solo che tu lo hai detto meglio. Grazie, amico.

"Lo spazio bianco qui non è vuoto, è solo scritto con un inchiostro speciale che basta annerire chiudendo gli occhi"

Marco Mezzavilla

George Plimpton introduce la pubblicità comparativa nel mondo dei videogiochi. "Ehi, che cavolo... ma la grafica di Intellivision è molto meglio di quella di quel vecchio scassone di Atari VCS 2600!"

GUARDIAN OF THE NIGHT

Ho letto lo speciale sulla creazione delle mappe multiplayer e devo dire che, a distanza di un paio di anni, la mia mappa preferita rimane sempre Dust2. È veramente stupenda, vi si possono adattare un sacco di tattiche sempre differenti e il divertimento rimane, sempre e comunque.

Giocando ad altri FPS, come *Halo 3*, non sono riuscito a farmi catturare da nessuna mappa, mentre, una volta preso *Team Fortress 2* (sempre per 360), la mappa che mi ha acchiappato subito è stata la Dustbowl. Forse le mappe made in Valve hanno un qualcosa di oscuro che mi attrae fin da subito, o più semplicemente sono così bravi da creare mappe così equilibrate e così divertenti da essere giocate a lungo. Altra cosa, leggendo quello speciale mi è tornata voglia di *CS* (complice anche l'ennesima 360 andata in fumo) e quindi mi sto reinstallando Steam.

Ho letto anche lo specialone su *Alone In The Dark* e devo dire che ora il gioco mi interessa tantissimo, in primis la scelta dell'ambientazione. Central Park di notte, al solo pensiero, mi fa venire i brividi, e sono curioso di vedere se riusciranno a

Non temere, dillo a Borderline

riprodurre questa sensazione di pericolo costante. Altro punto a favore (oltre all'utilizzo della fisica e del sonoro) è quello di fare un gioco in stile serie TV; sarà che sono un fan di Heroes e Prison Break, ma l'idea di avere un gioco che si svolge come queste serie mi attira parecchio.

Concludendo, mi pare di poter dire che questo gioco si meriterà il posto nel mio scaffale, a meno che non ci siano scivoloni dell'ultimo minuto. Solo due domande: nelle ultime righe dell'articolo, mi pare di aver letto che la visuale più adatta sarà quella in prima persona. Non avendo giocato i capitoli precedenti, mi sembra che un visuale in terza persona possa essere più immersiva, potendo vedere i gesti e i movimenti del protagonista. Sbaglio ? Ultima domanda: la data di uscita è ancora prevista per marzo?

Non ho ancora finito di leggere questo numero, ma mi sembra di poter dire che è quello che più mi è piaciuto da quando è nata **Game Pro**. Complimenti!

Mikelino 91

Grazie, Little Mickey. Ti rispondo subito e volentieri: sì, la visuale in terza persona è indubbiamente quella più propria di Alone In the Dark, tuttavia Eden Games non aveva ancora finito di rifinire controlli e inquadrature, e così la gestione del personaggio era decisamente più agevole con una prospettiva in prima persona. Credo che il tutto sarà agevolmente sistemato, ma credo anche che sia positivo il fatto che si possa scegliere, magari vivendo un po' di gioco in soggettiva e un altro po' in third person. Quanto alla data di uscita, sì, resta quella. Occhio, però. Questo gioco è già stato reo di vari posticipi, quindi prendiamo il tutto con le molle.

METAL HEART

Onnivoro Metalmark, salve. Mi presento. Sono Rikkomba, e leggo **Game Pro** dal primo numero. Proprio ieri sono riuscito a finirlo e ho scoperto che nel frattempo in edicola erano arrivati al numero 007. Three digits, dall'inglese: malcelato ottimismo [*noi tocchiamo ferro, per sicurezza! ndRedazione*]. Ma andiamo avanti. Sarò sincero con te, Metalmark: mi sono frullate le balle per le righe con cui hai concluso la tua prima edizione di **Borderline**. Cioè: casi tuoi. Davvero. Parliamo di vita, di videoludus, di homo videoludens e dell'ultima nevrosi di Kojima, certo, ma penso ci sia un limite a tutto.

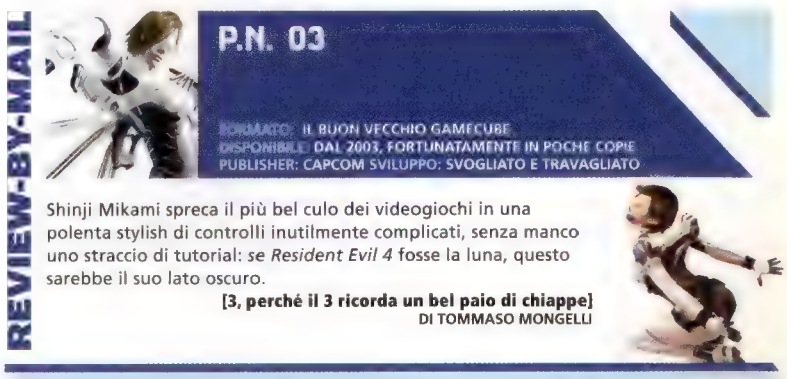
Non so se nei numeri di **Game Pro** che mi sono perso la rubrica della posta abbia contenuto altri necrologi o latrati vari (il "sincero" stava per "sincero", non per "cercherò di assumere una posizione di dialogo calibrata sulla più pacata ipocrisia"). Il punto è: a me la lettera del buon Emiliano Ribaudo è piaciuta parecchio. Anzi: Emiliano, ti ringrazio per aver condiviso una tale esperienza, vera o falsa che fosse. Se non altro, mi ha distratto dal resto, ovvero una rubrica della posta in cui il 50% dello spazio è occupato da ciarpame vario. Interessante Game Analysis: "contenuti", che bel vocabolo, quale gustosa accezione.

Ragazzi, Videogiochi ha chiuso. Piuttosto sarebbe meglio pubblicare degli scan dalla rubrica della posta di Super Console, se proprio abbiamo accettato di venire pagati a cottimo. Parliamo di Videogiochi e di Videogioco. Parliamo di Videogiocatori. Unicornico Metalmark, mi è piaciuta molto anche la tua risposta a Emiliano. È bello confrontarsi su esperienze di vita del genere. La lacrimuccia mi è venuta. Perché un conto è parlare di qualcosa, un conto è parlare. E stavolta i fatti privati di Metalmark ricadevano nelle lande del più nobile confronto tra appassionati, più metavideoludico di un *Metal Gear Solid*. Ho apprezzato parecchio la selezione delle lettere per questa settima edizione di **Borderline** - lettere al limite. Se non fosse stato per la gargantuesca vignetta su *Halo 3*, la schifosa strip (no, non artistica o ricercata, faceva proprio espellere involontariamente), la già sovramaledetta analità su *Killer 7*, uno dei titoli più importanti e coraggiosi di pagina 127 del settimo numero di **Game Pro**, sono sicuro che avrei avuto modo di leggere altre, interessanti, lettere. Invece no, per una volta che Metalmark fa bene il suo lavoro me lo devo ciucciare in formato ridotto per venire incontro ai lettori rubati a piessemme. Eddai. Lunga vita al Videogioco, e i redattori impropri... che spingano.

Rikkomba

P.S.
Nel caso Metalmark se lo stesse chiedendo: no, non ho un metabolismo, leggo **Game Pro** e basta, per il resto è tutta fotosintesi.

Accetto la critica e la pubblico, pur non condividendola affatto. Ma la mia missione è compiuta. Eccoti qui, coinvolto, dentro Borderline con tutte e due le scarpe, a condividere con noi quello che diavolo vuoi tu. Come fanno gli altri. Come faccio io. Sento che è l'inizio di qualcosa di grande, Rikkomba. Benvenuto.



STARLIGHT

Ciao lettore. Sto scrivendo questa missiva su un foglietto di carta colorato e stropicciato: non odio gli alberi, ma quando le parole escono senza la minima voglia di aspettarti devi per forza inchiodarle da qualche parte, e la tastiera (almeno per i miei indici) è troppo scontrosa e limitata.

Poi lo perderò, questo coraggioso velo di cellulosa raffinata, ma gli renderò il giusto omaggio menzionandolo a dovere. Ho davanti a me il numero sette di **Game Pro** aperto su **Borderline** e, come mi è già successo anche con le sei uscite precedenti, mi sembra di essere entrato nel Lost Woods di *Ocarina of Time*, e mi viene una gran voglia di scrivere. Le pareti surreali di questo ambiente mi piacciono, così come la musica di sottofondo.

Game Pro è 3D. Quello che leggiamo è solo parte del suo spessore, della sua forma. Se aguzziamo la vista, fra una parola e l'altra non sarà difficile scorgere le frasi scartate, la passione di un'idea, le citazioni ponderate, i richiami al passato e l'ironia travestita da rivelazione. Lo spazio bianco qui non è vuoto, è solo scritto con un inchiostro speciale che basta annerire chiudendo gli occhi.

I videogiochi sono l'angolo di questa stanzetta, dove tutto converge o esplode: sono i binari, non il treno, non i passeggeri.

Alcuni pensieri li condivido, altri li contesto, altri ancora non li capisco (ma li adoro, come i secondi, perché riescono a farmi riflettere). E così, tra una pagina e l'altra, **Game Pro** diventa un po' più mia, perché **Game Pro** sono (anch') io. Grazie.

Marco Mezzavilla

"Molti, la mia, la definiscono pazzia... ma non lo è. Altri mi definiscono un bambino, ma non mi sento tale"

Matteo Zennaro

Dieci a uno che lo Chef Tony col suo Miracle Blade III fa a pezzi Ryu Hayabusa di *Ninja Gaiden*. E la rossa di *Heavenly Sword*. E tutto il cast di *Soulcalibur*. E pure Raiden con la katana.

Siamo in perfetta sincronia. Lo sai che certe cose le vedi solo se dormi poco? La privazione del sonno acuisce "l'altra vista". Ci sono degli opossum che strisciano lungo le pareti dei palazzi. Chissà che cosa vogliono, quelle matte creaturine pelose, così veloci e sfuggenti. Un caffè aperto lo trovo sempre, tanto. Prima o poi le becco.

PRINCESS OF THE DAWN

Papà, andiamo domani al GameCon? Cosa non si fa per i figli, eh? Be', alla fiera ci sono andato e, devo dirla tutta, mi sono anche divertito, fra stand, tavolini, giochi di ruolo e videogame, ognuno aveva la sua buona parte di nostalgia-divertimento. Ci voleva, anche nel solitario sud: la luce della conoscenza videoludica fa breccia nel cuore di tanti appassionati e non. Ma, come al solito, l'oscurità attanaglia le menti deboli dei videogiocatori, affezionati a prodotti tipicamente di massa; si fanno corrompere da copertine patinate e volti noti del costume nazionale. Non ci siamo, spero che quest'anno cominci con un bell'esame di coscienza: se vogliamo esperienze nuove, dobbiamo comprare cose nuove, che innovino il mercato, che diano input diversi a un industria che strizza maledettamente l'occhio a tutto ciò che è guadagno facile. L'uscita di vecchie glorie baffute ha fatto impazzire i nostalgici, adesso speriamo che la bambina sforna-sogni non pensi che le piattaforme fluttuanti siano il futuro mercato. La vita, in fondo, insegna: i cicli non finiscono mai, speriamo solo che i videogiochi comincino a parlare una lingua tutta loro. Chi ha orecchie intenda... sarebbe una grandissima spinta verso la maturità del media. Bloccati, uomo con il cappuccio bianco, quando cerco di spiegarti le cose! Non stai fermo un attimo; guarda,

La Principessa Chiara, new entry invitata in lobby da Lordmatlei. E ora voglio una nonna videogiocatrice. Chi me ne invia una?

prima mi dai le spalle, poi mi guardi da vicino... allora, corpo di un cammello urlante, ti retrocedo a becchino, l'assassinio non fa per te, sei troppo distratto. Buon 2008 a tutti.

Con passione,

Lordmatlei

P.S.
Augurissimi alla tua principessa, forse un giorno giocherà con la mia, online oppure dal vero, il primo gennaio 2008 compie un mese si chiama Chiara.

Milord, bentornato a Castle Bordenstein. Accogliamo con piacere Chiara, colei che dopodomani ci mazzolerà a un picchiaduro online, se il genere non morirà prima (diciamo grazie a Street Fighter IV già da adesso?) e bacchettiamo Lei, signore. Ma come, passi a GameCon e non mi vieni a dire ciao? Naaa... grave, gravissimo. Be', ora ti saluto, un altro invasore vuole entrare nella mia torre.

DON'T GO STEALING MY SOUL AWAY

Caro Marco e cari lettori, so benissimo che, sin dall'inizio, **Game Pro** ha voluto dedicarsi anima e corpo a un'utenza matura; lo si capisce dall'impostazione della stessa rivista, e poi lo si può evincere anche dal fatto che, sin dal primo numero, vi battete per la nascita di una nuova concezione di videogiocatore: l'ormai celebre conscious gamer. Ebbene, esso dovrebbe essere una persona in grado di istruire il prossimo e di intavolare discussioni che non degenerino per forza di cose in console war... ma sapete una cosa? Non ci riesco. Di questo mi accorgo ogni volta che mi reco nel tanto amato negozietto specializzato, che per molti videogiocatori equivale a un vero e proprio luogo di culto, oppure in un grande ipermercato, oppure ancora quando tutti i

Scoop di Borderline: in esclusiva assoluta, ecco il documento di design relativo al nuovo gioco di *Transformers*.

giorni vado a scuola. Le frasi più celebri, che bene o male tutti noi abbiamo avuto modo di ascoltare, sono anche le più ricorrenti nella mia testa: "Guarda questo gioco! Hai visto che grafica?", "Guarda che copertina!!!". Non c'è niente da fare, non sono portato per rientrare in questo genere di categoria. Sin da quando cominciai a giocare, ovvero all'età di 5-6 anni, con il mio SNES, ho cominciato anche a nutrire qualcosa di più che una semplice passione per i videogiochi. Col tempo, cominciai a vederli più come una forma d'arte che come oggetti da demonizzare, ma magari questo solo perché giocavo con Mario, Zelda e Donkey Kong e l'unico sangue che si poteva vedere non era su schermo, ma quello che usciva dalle mie dita per quanto ci giocavo! Tralasciando iperboli ed esagerazioni, però, cominciai a considerarli anche come un rifugio da una realtà estraniante e in questi giochi trovavo sollievo, un po' come i poeti del periodo romantico con le loro opere. Non ho potuto vivere negli anni '80, se non solo nell'ultimo anno di questo decennio, dunque, agli occhi di chi è più vecchio di me, come te d'altronde Metalmark, le mie parole possono essere viste come prive di un vero significato oggettivo. Poco mi curo del giudizio degli altri, l'importante per me è continuare a sognare con un pad in mano. Quello che però mi tange e l'arrivo di questi figuri che di videogiochi ne hanno visti pochi, sono individui che hanno una sola vita, ma vogliono a tutti i costi invadere l'antro che da tanto tempo mi aveva difeso dal mondo circostante quando volevo rimanere solo con

Ecco un vecchio gioco per C64 dal concept molto intelligente. Ricordo che un mio vecchio collega era fissato su questo titolo...

me stesso. In un certo senso lo posso interpretare come una vera invasione, ma non riesco a dare interpretazioni a tutto ciò che accade, siano esse positive o negative. Certo è che mi sento un po' denudato sapendo che non farò più parte di una ristretta cerchia di appassionati, e forse quello che più temo è essere considerato semplicemente come uno dei tanti.

Tr1z10

Sei uno dei pochi coraggiosi e quindi sei già molto avanti lungo la strada del conscious gamer. L'accettazione è fondamentale per liberarsi del fardello "hardcore" mantenendo però tutte le vitamine e i preziosi sali minerali. Non preoccuparti di quella massa informe, non ci tocca minimamente. Ci aiuta, in realtà. Anche la PlayStation fu un'invasione di barbari ai danni del civilizzatissimo Impero Romano Nintendo. Le contaminazioni, invece, sono benefiche. I figli di genitori di etnie diverse sono spesso molto belli: geneticamente, la variabilità è un bene. Morirai giocando e non sarai snaturato, stai tranquillo. Solo, non essere tanto sicuro che in mano avrai un "pad"!

WRONG IS RIGHT

C'è qualcosa di macabro, in *Manhunt 2*. Forse altri provano questa sensazione, ma questo gioco è realmente in grado infastidire. Poche volte si ripresenta questa sensazione. È un po' come una morsa allo stomaco accompagnata da una vocina nel cervello che chiede: "Perché lo fai?"

Molto probabilmente, questa sensazione è stata provata anche giocando a *Manhunt* (per me anche vedendo il coniglio di Donnie Darko). Molti, probabilmente, si sono chiesti se piacesse tutta quella violenza gratuita, ma obbligatoria. In famosi giochi che destarono scalpore per la loro violenza, come *Carmageddon* e i *GTA*, non si era obbligati necessariamente a uccidere, si poteva finire la gara o completare la missione anche evitando di trovare il modo più violento e cattivo di uccidere. Forse, però, la prima cosa da fare è analizzare il concetto di uccisione nei videogiochi. Il termine si ricollega alla terminazione di tutte le funzioni vitali di un organismo vivente, quindi la sua eliminazione. Trasportando il concetto nel campo videoludico risulta che, nella quasi totalità dei titoli (esclusi quelli di corse e gli sportivi), anche il più innocente dei *Super Mario* è di una violenza inaudita, ma così non è, in quanto ciò su cui si salta per eliminarlo è soltanto un agglomerato di pixel. Ma pure in *Manhunt* si tratta di eliminare agglomerati di poligoni e pixel, ma è qualcosa di diverso in quanto la simbologia proiettata nella mente esprime altro che semplici agglomerati, è proprio questo che ha suscitato lo scandalo, associando il videogioco a violenza.

Pensate a cosa poteva succedere nelle società perbeniste degli anni '20 e '50 se i film Nosferatu e L'Invasione degli Ultracorpi avessero contenuto scene di una violenza inaudita; la conseguenza sarebbe che molto probabilmente il cinema, che era un'arte emergente e non del tutto consolidata, sarebbe stato generalizzato come sbagliato e violento. In virtù di questo concetto, risulta che i ragazzi della Rockstar, abbiano fatto un errore madornale e controproducente sia per loro, ma soprattutto per noi. [...] Il fatto è che il videogioco sta, sì, diventando sempre di più un'arte, ma il suo percorso è solamente all'inizio, quindi in questa fase embrionale non può ancora permettersi di far uscire un titolo di inaudita violenza! Quindi, il lavoro dei ragazzi di Rockstar risulta più un autogol, portando solo rallentamenti e complicazioni a tale processo. La cosa migliore sarebbe stata che i "cattivi ragazzi" dietro *Manhunt 2* avessero aspettato tempi più maturi e stabili per permettersi questo lusso di violenza, onde evitare che il videogioco venga classificato come sbagliato.

Nikola Segoloni

Ehi Nik, è un ottimo spunto, che non si può liquidare in due righe a fine rubrica. Riflettiamoci su e riprendiamolo il mese prossimo, magari col contributo di qualche altro lettore. Lo stesso devo pensarci un bel po'.

Losers and winners

Noi videogiocatori lo sappiamo meglio degli altri: ci sono sempre perdenti e vincenti. Attenzione, però, perché molto spesso chi vince davvero è colui che perde. Dobbiamo combatterli, non batterli, dicono gli scozzesi all'inizio di Braveheart, riferendosi ai miei cattivi progenitori inglesi. Come il barbuto Leonida che si immola alle Termopili in 300. Insegna più una sconfitta che una vittoria, questo è certo. Che poi chi perde l'umiltà ha dimenticato il volto di suo padre, direbbe Roland di Gilead de La Torre Nera. E un uomo così perde tutto il nostro rispetto.

Nel prossimo numero

Game Pro 010
in vendita il 26 febbraio

APPARENTEMENTE CI SONO ALTRI GIOCHI DI GUIDA

Ferrari Challenge
Trofeo PIRELLI

Distribuito da KOCHMEDIA

I gioco ufficiale da
SYSTEM·3

AVAILABLE FOR Wii NINTENDO DS lite PLAYSTATION 3

GAME PRO N°9 - MENS. - ANNO II - 2008 - **€ 6,00**

Sprea Editori ITALY 9 771971 950007 80009

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di Roserio per la restituzione al mittente